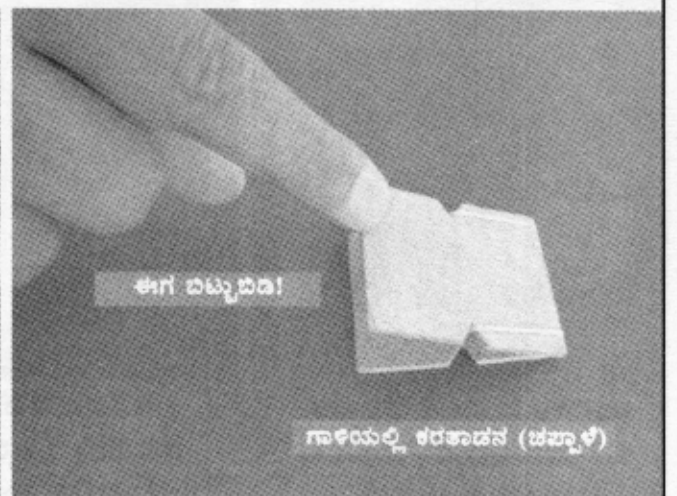
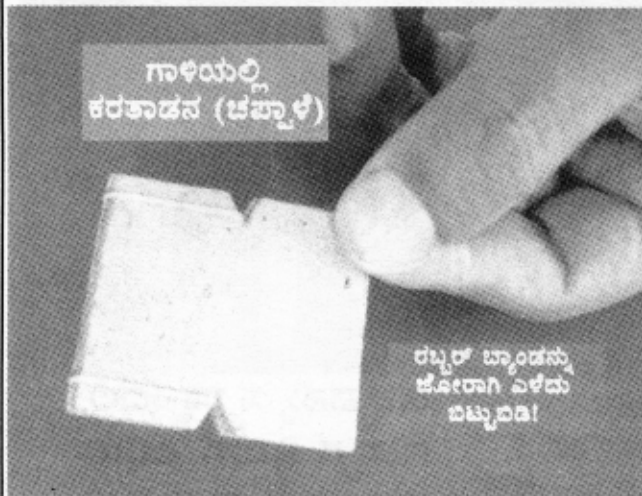
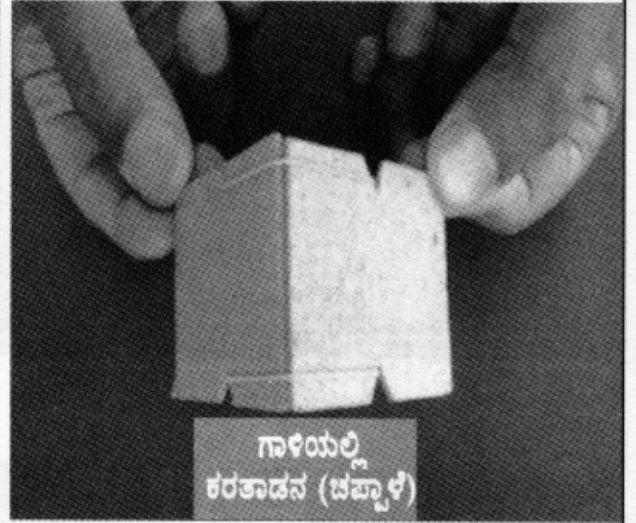
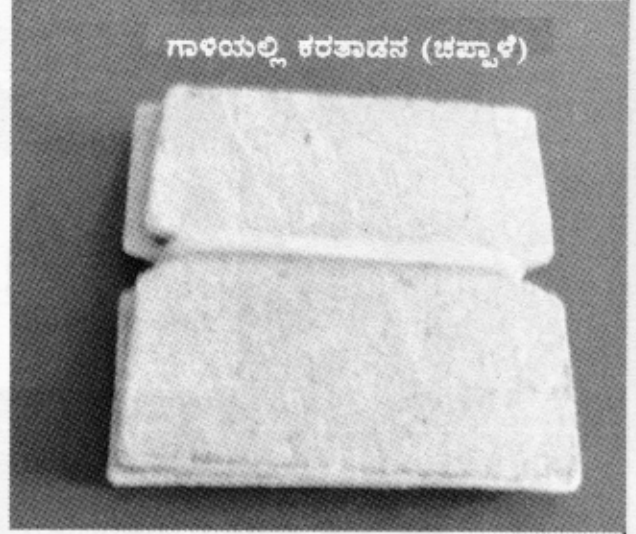
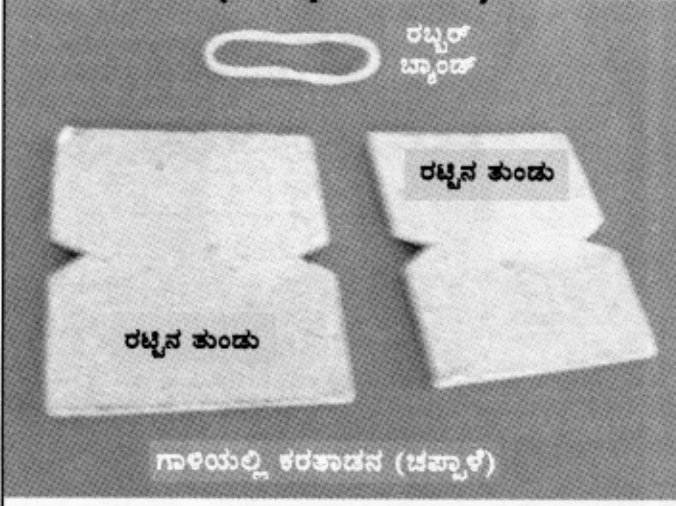


ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE L-01 ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಕರತಾಡನ (ಚಪ್ಪಾಳೆ) (Clap in Air)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

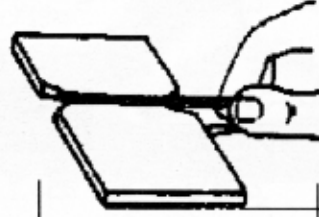
ಆರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಕರತಾಡನ (ಚಪ್ಪಾಳೆ)

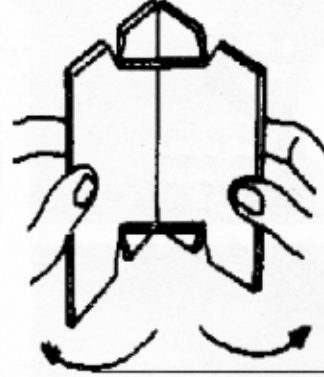
ತಲೆಮಾರುಗಳಿಂದ ಈ ಸರಳವಾದ ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆನಂದಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ.



೧. ಎರಡು ಕಾರ್ಡ್ ಬೋರ್ಡ್ ಚಪ್ಪಾಳೆವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ V ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಎರಡು ವಿರುದ್ಧ ಕಡೆಯ ಅಂಚುಗಳಲ್ಲಿ ೬ ಸೆಂ.ಮಿ ಗೆ ಕತ್ತರಿಸಿ.



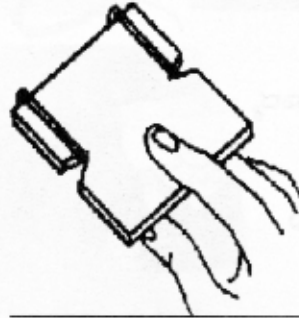
೨. ಒಂದು ತುಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ತುಂಡನ್ನಿಡಿ. ಎರಡು ಕೊಯ್ದ ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್ ಹಾಕಿ.



೩. ಈಗ ಕಾರ್ಡ್ ಬೋರ್ಡ್ ತುಂಡನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ. ಹಾಗೆ ಎರಡನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಟ್ಟಿನಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ.



೪. ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ನ್ನು ಎಳೆದು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ.



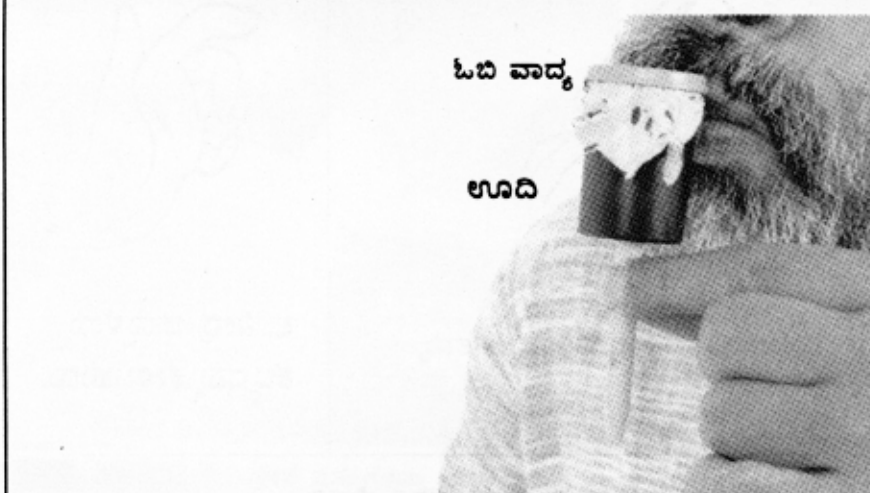
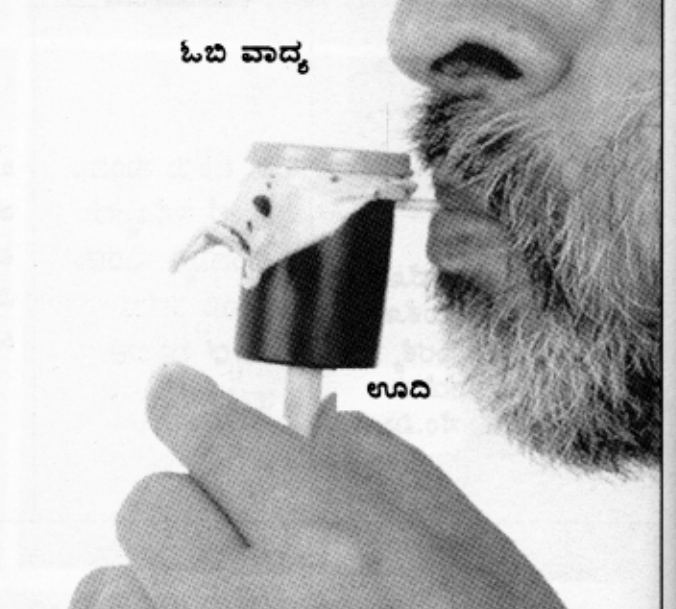
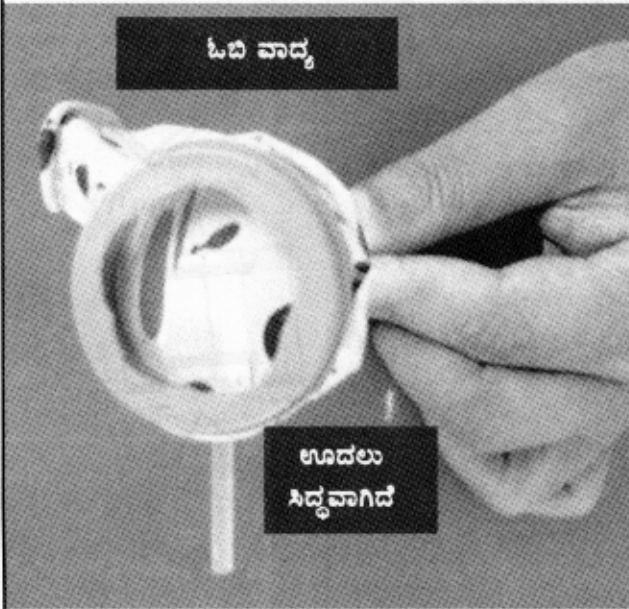
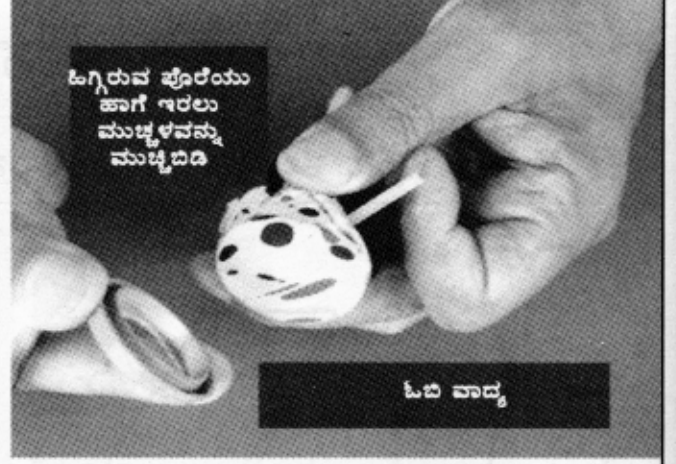
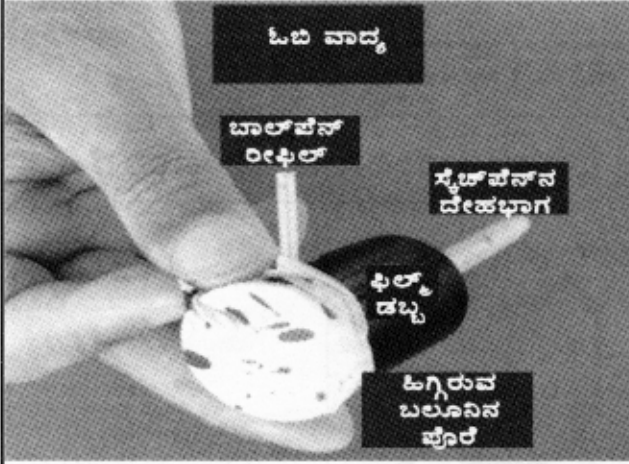
೫. ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡಿರುವ ಕಾರ್ಡ್ ಬೋರ್ಡ್‌ನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಿರಿ.

೬. ನೀವು ಚಪ್ಪಾಳೆಯ ಶಬ್ದವನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು.

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE L-02 ಓಬಿ ವಾದ್ಯ (Musical Obe)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE L-02A ಓಬಿ ವಾದ್ಯ (Musical Obe)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

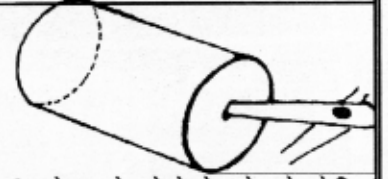
This toy might remind of th3een – the snake charmer musical instrument.



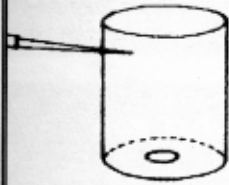
ಇದನ್ನು ಮಾಡಲು ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು: ಫಿಲ್ಮ್‌ಡಬ್ಬ, ಪಾಲಿ ಸ್ಟೆಚ್‌ಪೆನ್, ಹಳೆಯಲ ಬಾಲ್‌ಪೆನ್ ರೀಫಿಲ್, ಒಂದು ಬಲೂನ್ ಮತ್ತು ಸರಳ ಸಲಕರಣೆಗಳು



ಚಾಕುವಿನಿಂದ ಫಿಲ್ಮ್‌ಡಬ್ಬದ ಮುಚ್ಚಳದ ಮಧ್ಯದ ಭಾಗವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ. ರಂಧ್ರಕ್ಕೆ ೧.೫ ಸೆಂಮೀ. ವ್ಯಾಸವಿರಲಿ

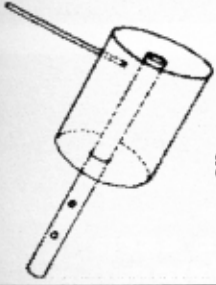


ಫಿಲ್ಮ್‌ಡಬ್ಬದ ತಳದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ. ರಂಧ್ರವು ಒಂದು ಸ್ಟೆಚ್‌ಪೆನ್ ತೂರುವಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾಗಿರಲಿ



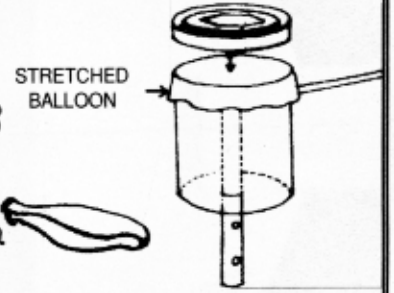
ಫಿಲ್ಮ್‌ಡಬ್ಬದ ಮೇಲ್ಮೈನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ. ಆ ರಂಧ್ರವು ಒಂದು ಬಾಲ್‌ಪೆನ್ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಷ್ಟು ಇರಬೇಕು.

ಸ್ಟೆಚ್‌ಪೆನ್‌ನ ಬರೆಯುವ ಭಾಗದ ತುದಿಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ. ಆ ತುದಿಯಿಂದ ೧ ಮತ್ತು ೩-ಸೆಂಮೀ. ಅಂತರವಿರುವ ಹಾಗೆ ಎರಡು ಸಣ್ಣ ರಂಧ್ರಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ.



ಸ್ಟೆಚ್‌ಪೆನ್ ಮತ್ತು ಬಾಲ್‌ಪೆನ್ ಅನ್ನು ಫಿಲ್ಮ್‌ಡಬ್ಬದ ಒಳಗೆ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಕೂಡಿಸಿ.

ಬೆಲೂನನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಹಿಗ್ಗಿಸಿ ನಂತರ ಅದನ್ನು ಫಿಲ್ಮ್‌ಡಬ್ಬದ ಬಾಯಿಗೆ ಹಾಕಿ. ಬೆಲೂನ್ ಅಲ್ಲೇ ಇರಲು ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ಹಾಕಿ.



ಇದುವೇ ಕೊನೆಯ ಜೋಡಣೆ. ಬೆಲೂನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಂತೆ ಸ್ಟೆಚ್‌ಪೆನ್ ಅನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಿ ಅದೇ ವೇಳೆಗೆ ರೀಫಿಲ್‌ನ ಮುಖಾಂತರ ಉದಿ. ಆಗ ನಿಮಗೆ ಒಂದು ಶಬ್ದವು ಕೇಳಿಸುವುದು. ರಂಧ್ರಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚುವುದು ಮತ್ತು ತೆರೆಯುವುದರಿಂದ ಕೊಳಲಿನಲ್ಲಿ ಉದುವಂತೆ ಹೆಚ್ಚು ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

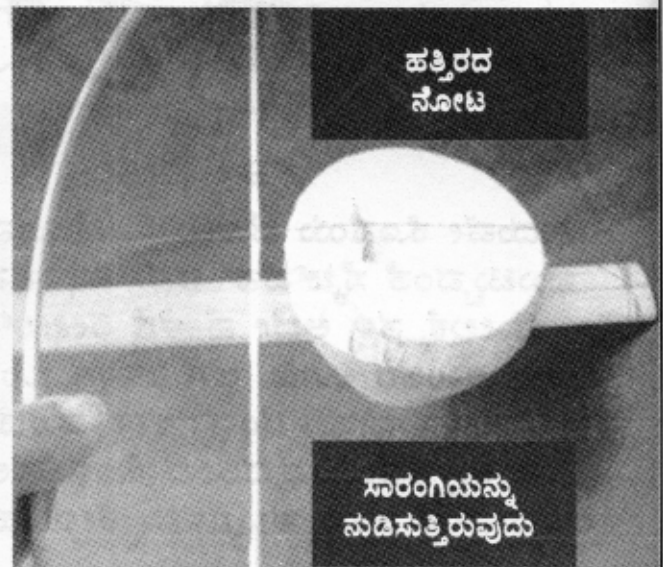
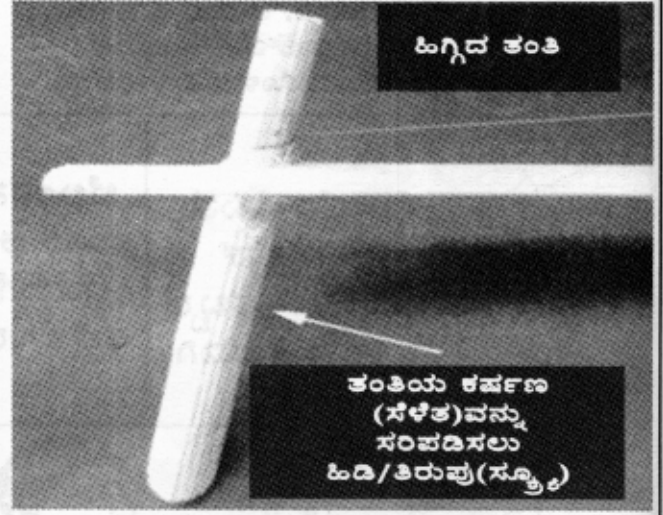
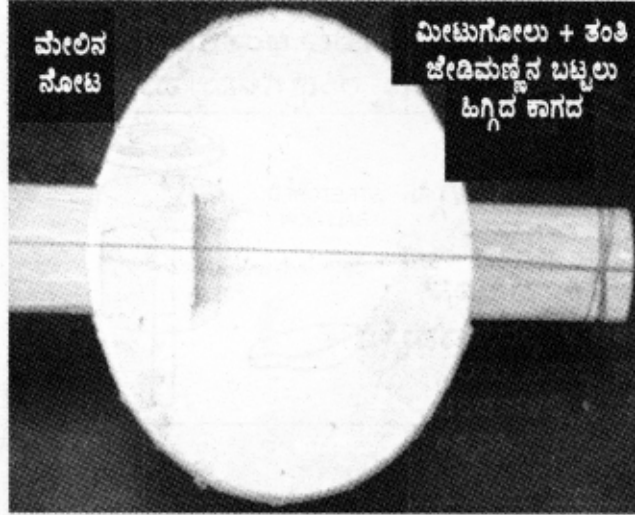
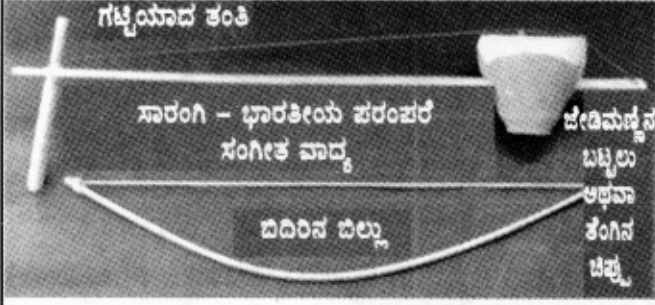
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE L-04 ಸಾರಂಗಿ (Sarangi)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



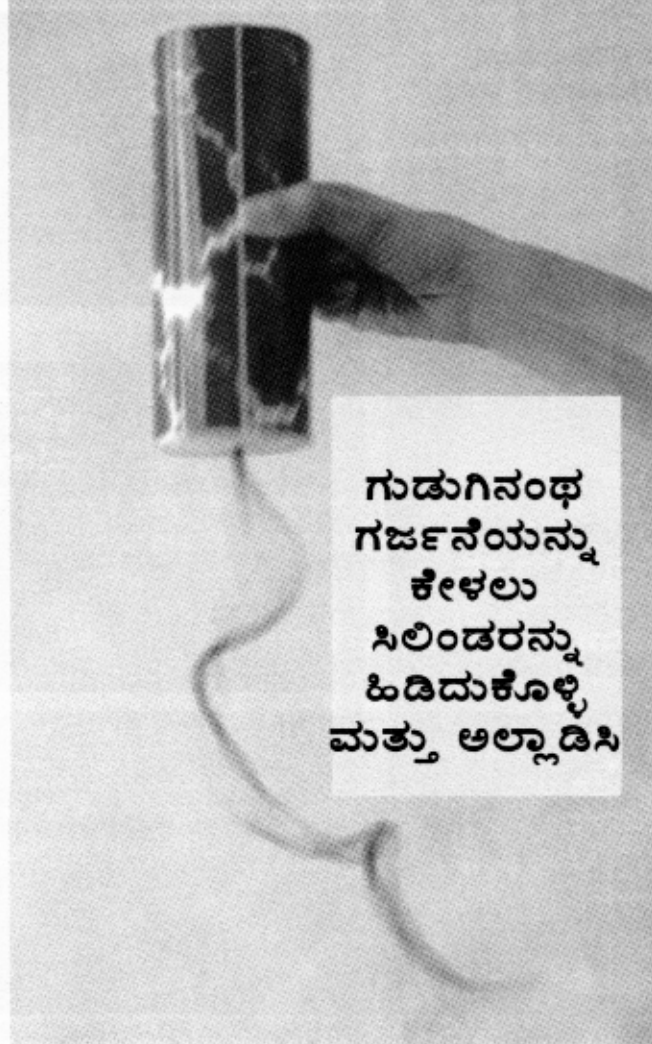
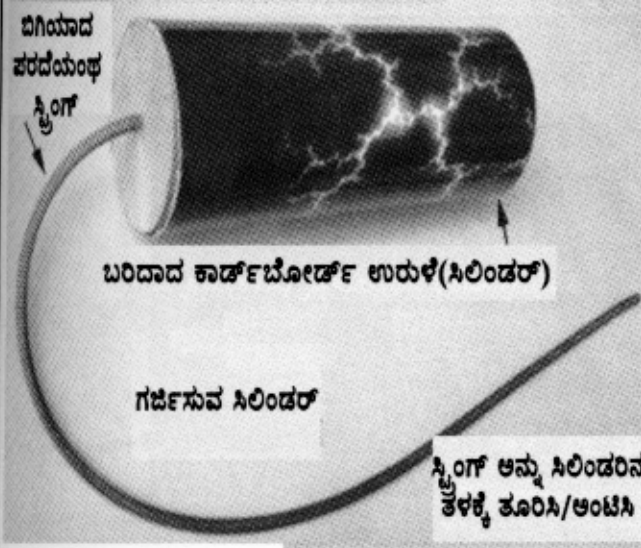
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE L-05 ಗರ್ಜಿಸುವ ಸಿಲಿಂಡರ್ (Roaring Cylinder) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

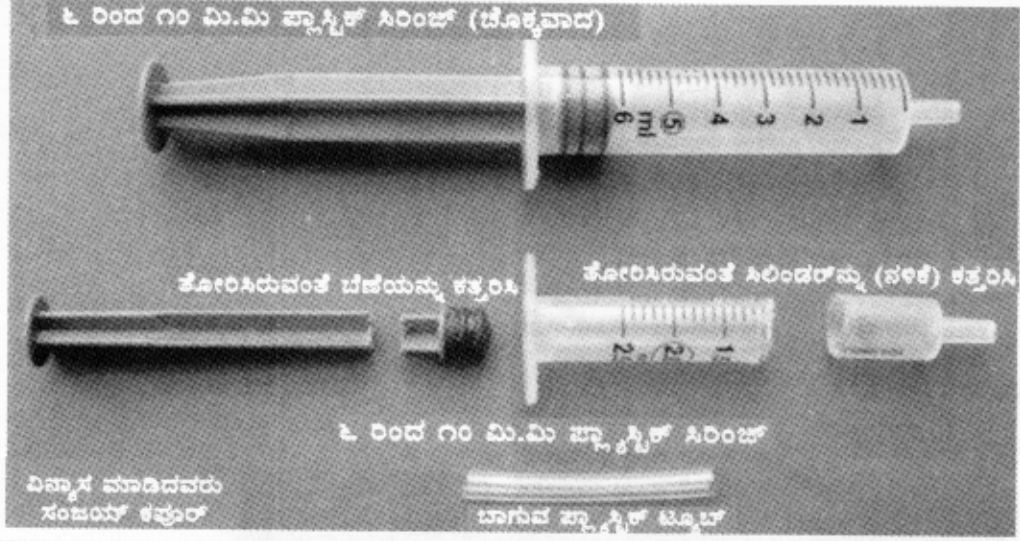


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE L-07 ತುಪಾಕಿ (Pop Gun)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ತುಪಾಕಿಯನ್ನು ತೂರಿಸುವ ಮುನ್ನ
ಬೆಣೆಯನ್ನು (ಚಿಕ್ಕ ಬೆಣೆ) ಎಡಗಡೆಗೆ ಎಳೆಯಿರಿ

ತುಪಾಕಿ
ಅಥವಾ ಚಿಕ್ಕ ಬೆಣೆ

ಚಿಕ್ಕ ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡ ಸಿರಿಂಜ್‌ನ್ನು
ಬಾಗುವ ಕೊಳವೆಗೆ ಸೇರಿಸಿ

ಕತ್ತರಿಸುವ ಬದಲಾಗಿ ತುಂಬಿರುವ ಸಿರಿಂಜ್
ನಳಿಕೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು

ರಬ್ಬರ್
ಬೆಣೆಯನ್ನು
ಹಿಂಡು ಬದಿಯಲ್ಲಿ
ತೂರಿಸಿ

ರಬ್ಬರ್ ಬೆಣೆಯನ್ನು
ಜೋಡಿಸಿದಾಗ, ಈ
ಬೆಣೆಯು ಹಿಂದಕ್ಕೆ
ಇರಬೇಕು.

ಚಿಕ್ಕ ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡ ಸಿರಿಂಜ್‌ನ್ನು ಬಾಗುವ ಕೊಳವೆಗೆ ಸೇರಿಸಿ

ಹೆಚ್ಚಿನಿಂದ ಬೆಣೆಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ
ಒತ್ತಿದಾಗ ಗುಂಡು ೨೦-೨೫ ಅಡಿ
ಯವರೆಗೆ ಹಾರುತ್ತದೆ!

ತುಪಾಕಿಯು
ಸಿದಿಯುವ ಶಬ್ದ ಮಾಡುತ್ತದೆ

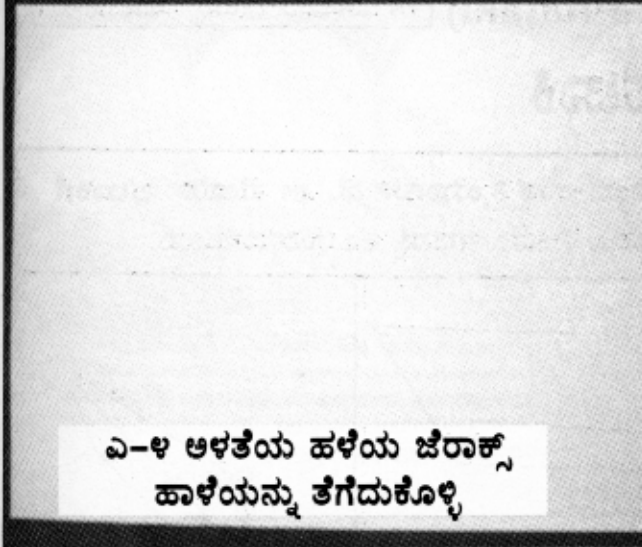
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

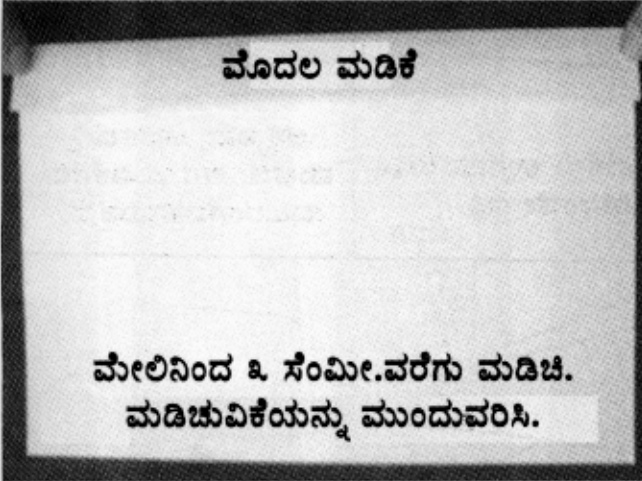
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE L-11 ಪೇಪರ್ ಪಟಾಕಿ (Paper Phataki) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

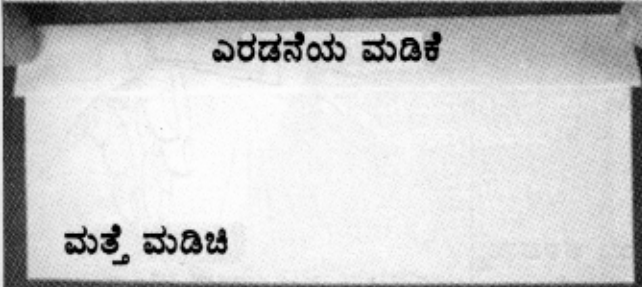


ಎ-ಳ ಅಳತೆಯ ಹಳೆಯ ಜೆರಾಕ್ಸ್
ಹಾಳೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ



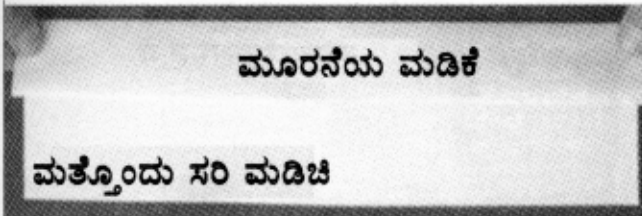
ಮೊದಲ ಮಡಿಕೆ

ಮೇಲಿನಿಂದ ೩ ಸೆಂಮೀ.ವರೆಗು ಮಡಿಚಿ.
ಮಡಿಚುವಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಿ.



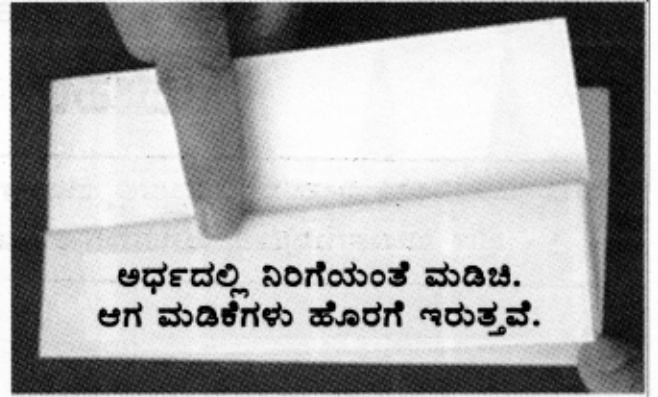
ಎರಡನೆಯ ಮಡಿಕೆ

ಮತ್ತೆ ಮಡಿಚಿ

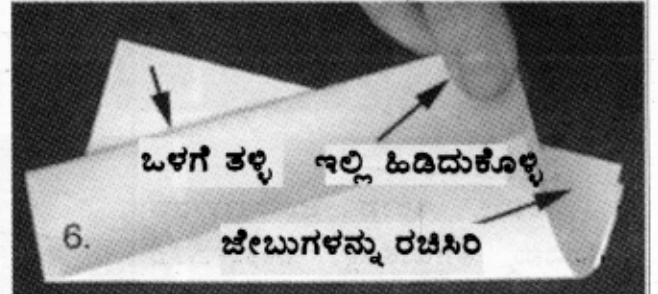


ಮೂರನೆಯ ಮಡಿಕೆ

ಮತ್ತೊಂದು ಸರಿ ಮಡಿಚಿ

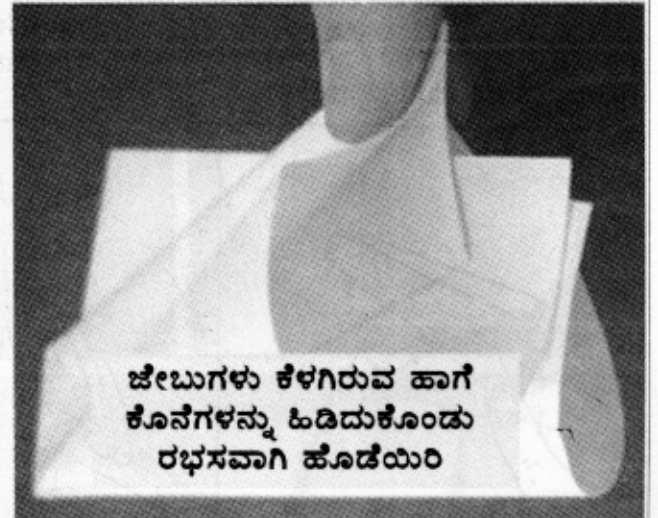


ಅರ್ಧದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಿತವಾಗಿ ಮಡಿಚಿ.
ಆಗ ಮಡಿಚಿಕೆಗಳು ಹೊರಗೆ ಇರುತ್ತವೆ.

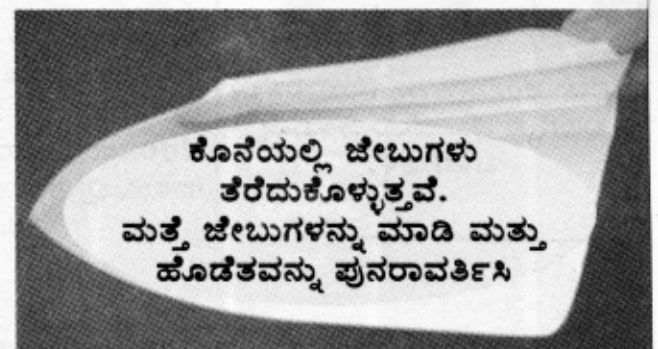


6.

ಒಳಗೆ ತಳ್ಳಿ ಇಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ
ಜೇಬುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ



ಜೇಬುಗಳು ಕೆಳಗಿರುವ ಹಾಗೆ
ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು
ರಭಸವಾಗಿ ಹೊಡೆಯಿರಿ



ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಜೇಬುಗಳು
ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.
ಮತ್ತೆ ಜೇಬುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಮತ್ತು
ಹೊಡೆತವನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಿ

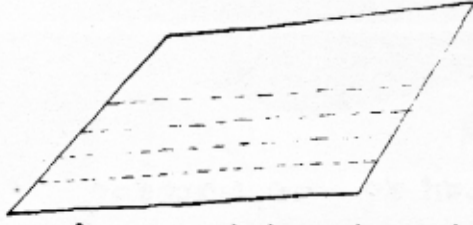
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

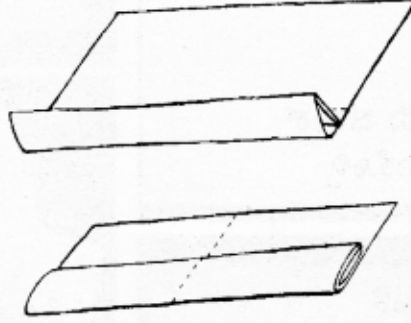
CODE L-11A ಪೇಪರ್ ಪಟಾಕಿ (Paper Phataki) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ಪೇಪರ್ ಪಟಾಕಿ

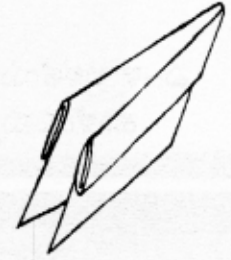
ಹೆಚ್ಚು ವಿಜ್ಞಾನಿಲವು ದೀಪಾವಳಿ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಪಟಾಕಿಗಳಿಂದ ಉತ್ಪತ್ತಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಪೇಪರ್ ಪಟಾಕಿಗೆ ಹಣ ಖರ್ಚಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಯಾವಾಗ ಬೇಕಾದರೂ ನೀವೇ ಇದನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.



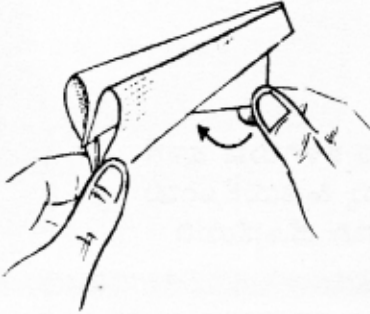
೨೦ ಸೆಂಮೀ. ಇರುವ ಆಯತಾಕಾರದ ಕಾಗದವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ವಾರ್ತಾಪತ್ರಿಕೆ ಅಥವಾ ನಿಯತಕಾಲಿಕ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಬೇಕಾದರೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಪೇಪರ್‌ನ ಅಗಲಕ್ಕೂ ೬ ಸಮಭಾಗದ ವಲಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ.



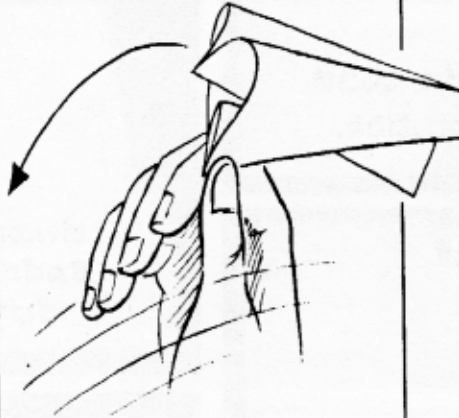
ಎರಡು ವಲಯಗಳು ಉಳಿದವರೆಗೂ ಮಡಚಿಕೊಂಡೇ ಇರಿ.



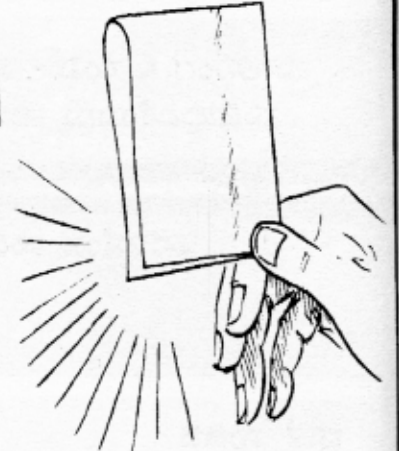
ಅಕ್ಕಿತ್ತನ್ನು ಅರ್ಧದಲ್ಲಿ ಮಡಚಿ. ಆಗ ಮಡಿಕೆಗಳು ಬಹಿರಂಗವಾಗಿರುತ್ತವೆ.



ಎರಡು ಶಂಖುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಬಲಗೈನ ಮೂಲೆಯ ತಳವನ್ನು ಒಳಗೆ ತಳ್ಳಿ.



ಎಡಬದಿಯ ಮೂಲೆಯ ತಳವನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಹೆಬ್ಬರಳು ಮತ್ತು ತೋರು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಶಂಖುಗಳನ್ನು ಥಟ್ಟನೆ ಸಿಡಿಸಿರಿ.



ಆಗ ನೀವು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಹೊಡೆತವನ್ನು ಕೇಳುವಿರಿ ಮತ್ತು ಶಂಖುಗಳು ಮಾಯವಾಗುತ್ತವೆ.

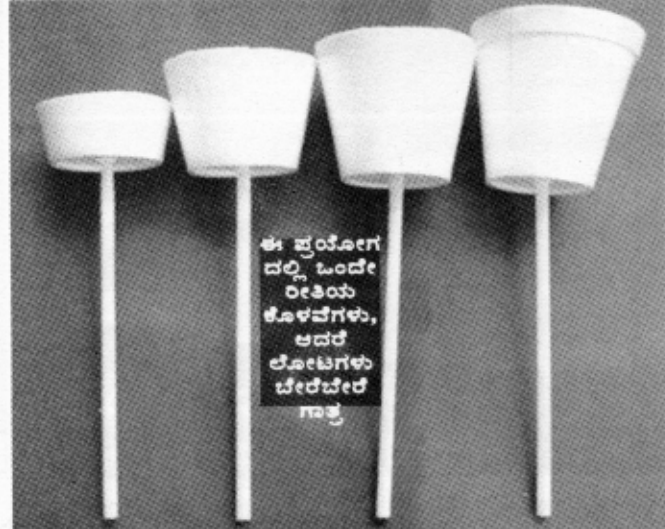
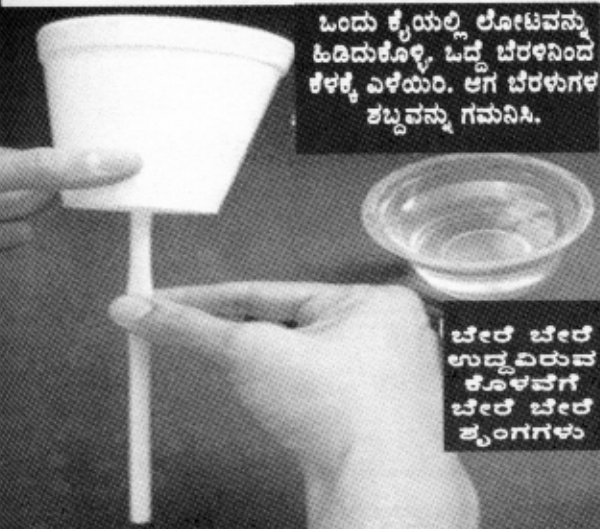
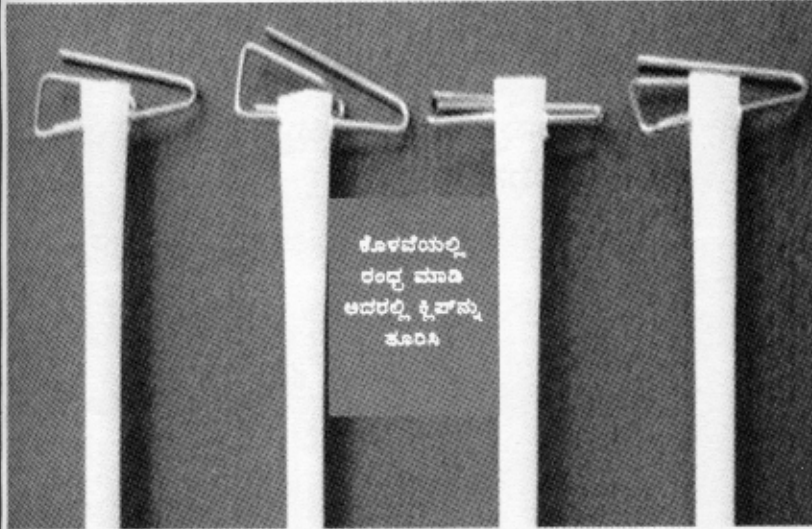
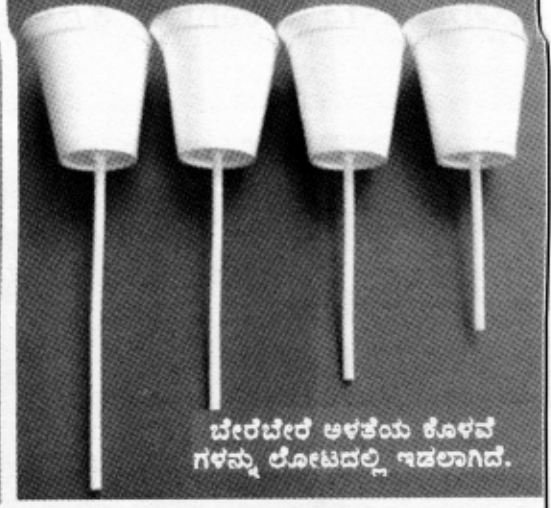
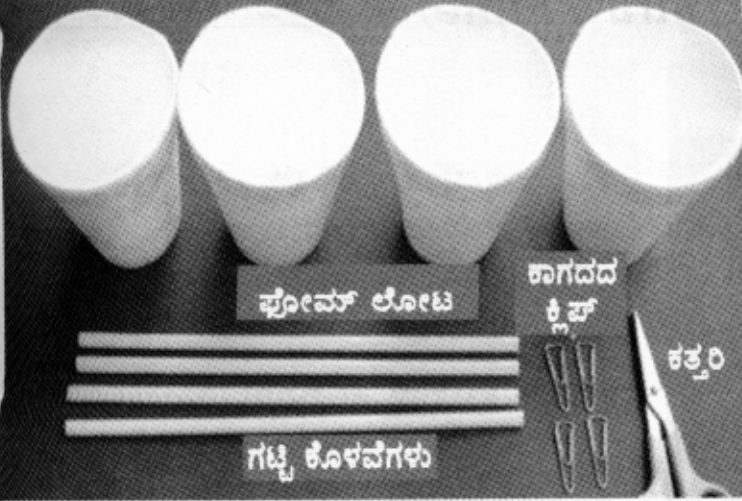
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

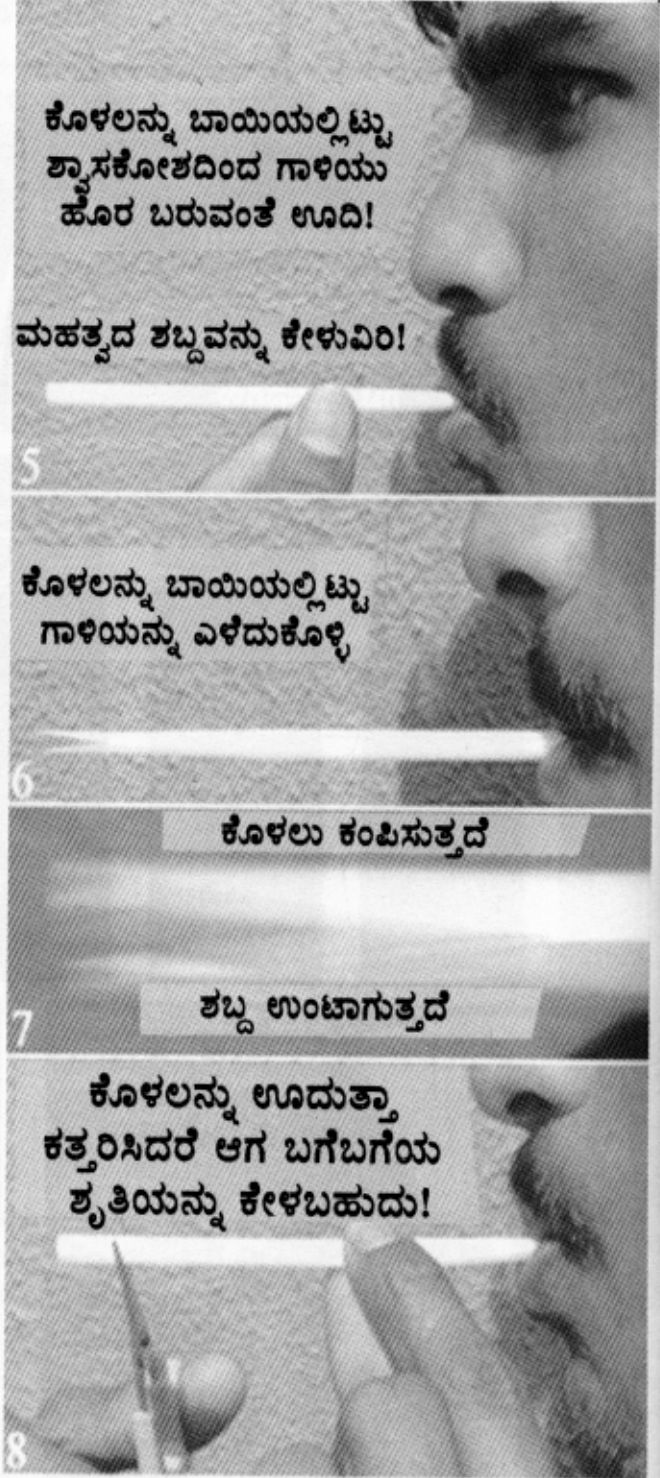
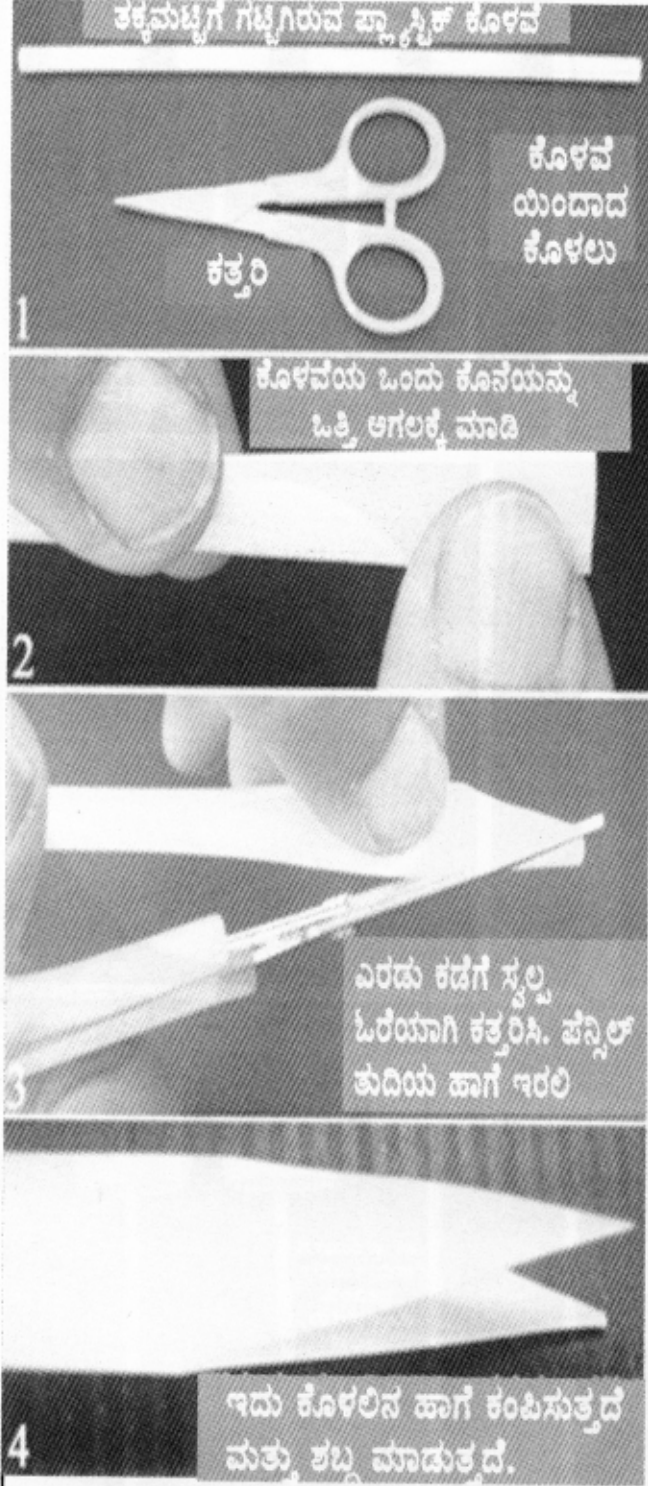
CODE L-12 ಗರ್ಜಿಸುವ ಲೋಟ (Roaring Cup) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

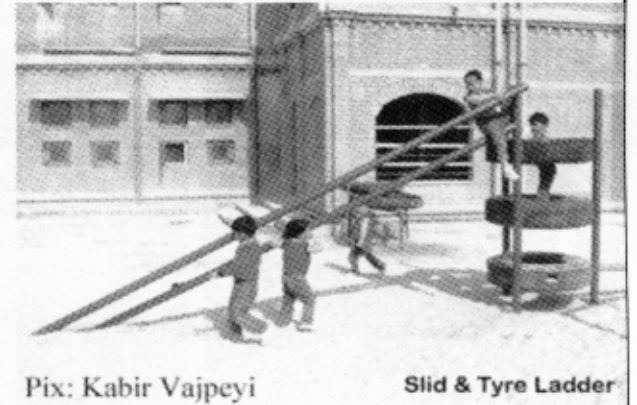
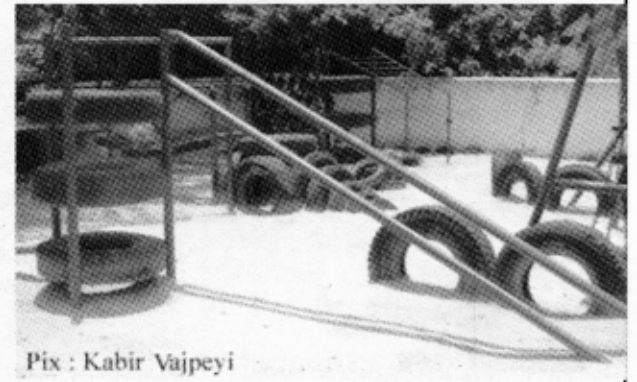
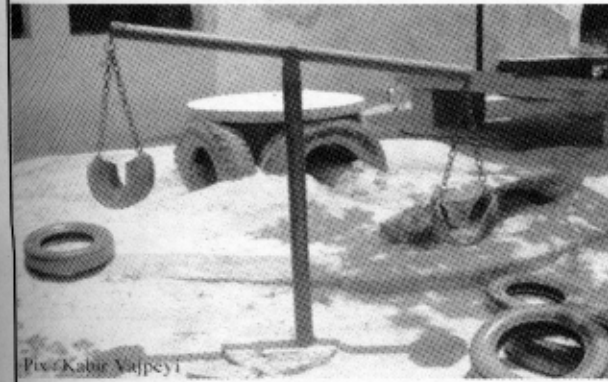
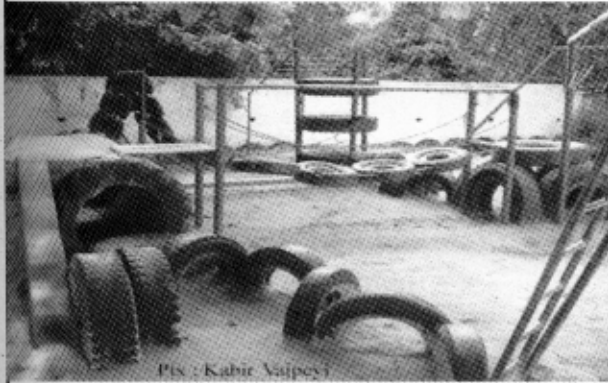
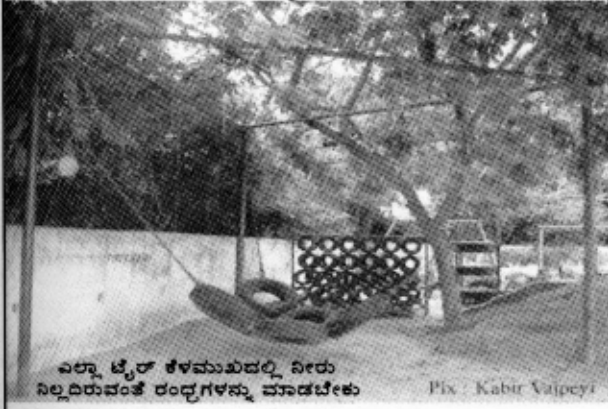
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE L-13 ಕಾಗದದ ಕೊಳಲು (Straw Flute) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ
CODE M-01 ಟೈರ್ ಆಟದ ರಂಗ (Tyre Playground) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

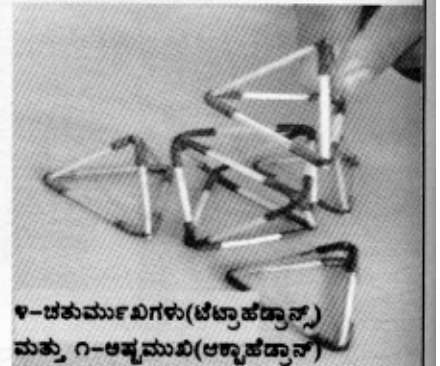
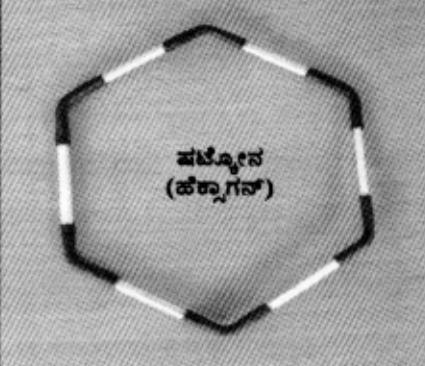
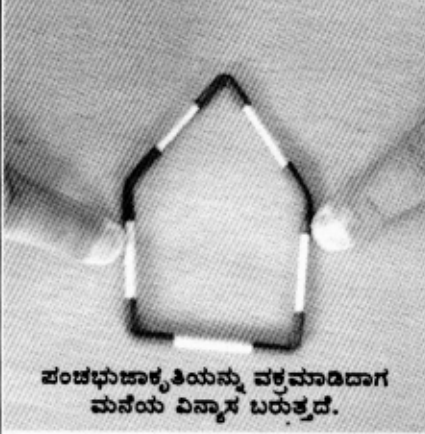
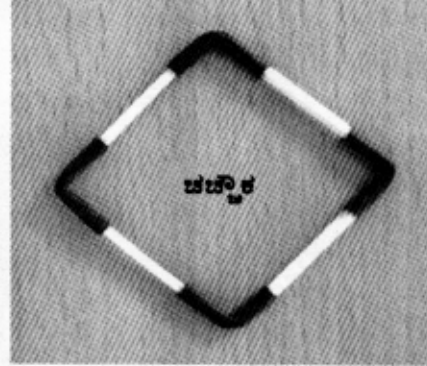
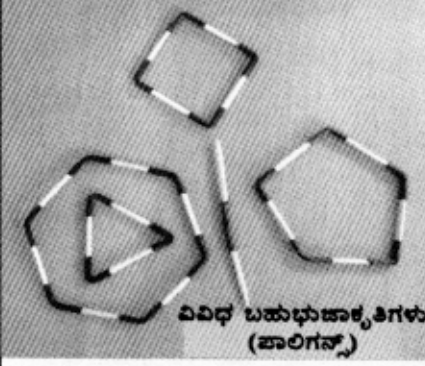
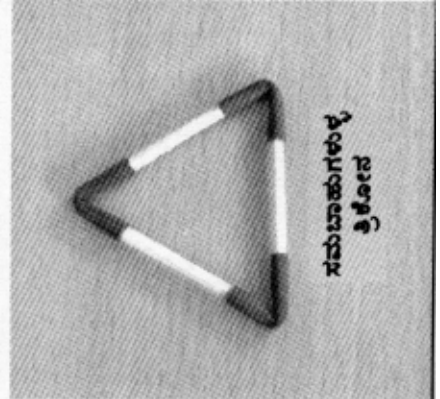
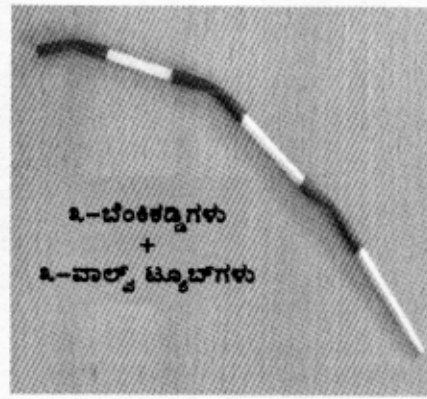
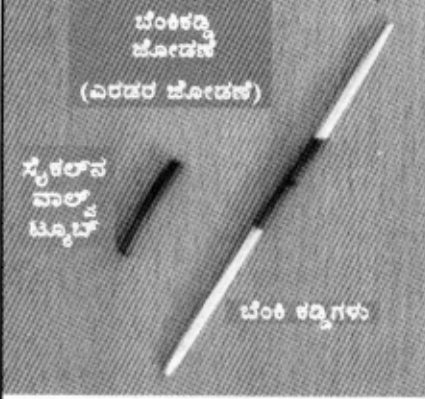


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

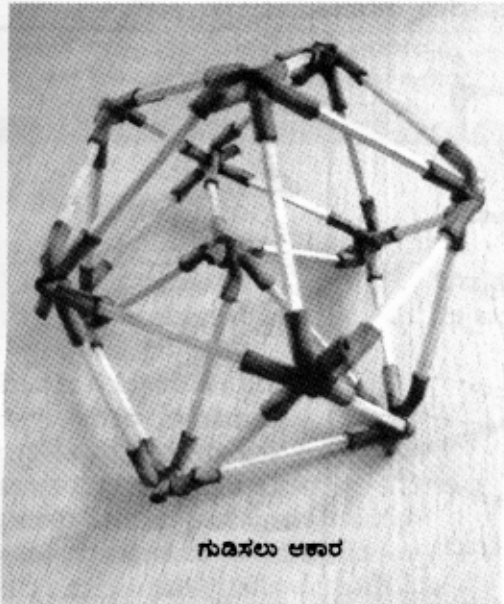
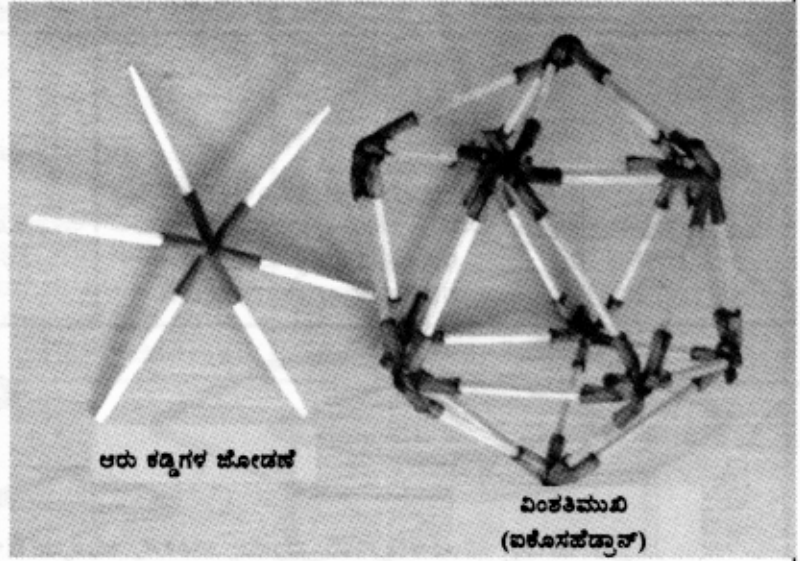
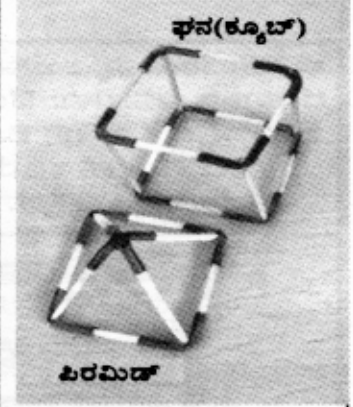
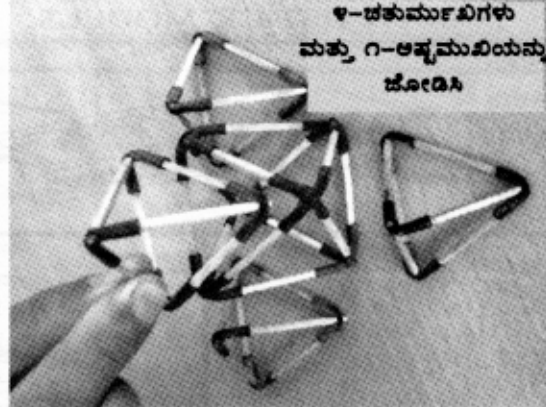
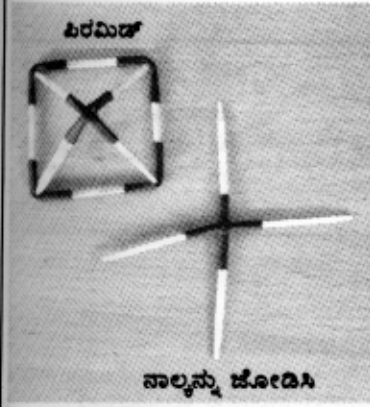
CODE M-02 ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಜೋಡಣೆ (Matchstick Meccano)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE M-02A ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಜೋಡಣೆ (Matchstick Meccano) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

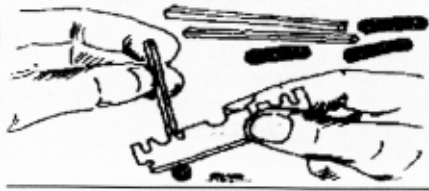
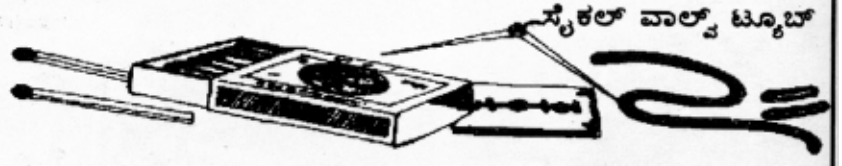
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE M-02B ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಜೋಡಣೆ (Matchstick Meccano)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

MATCHSTICK MODELS

ಈ ಮಾದರಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಬೇಕಾಗುವ ವಸ್ತುಗಳು: ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಮತ್ತು ಸೈಕಲ್ ವಾಲ್ವ್ ಟ್ಯೂಬ್. ವಾಲ್ವ್ ಟ್ಯೂಬ್ ಕಡಿದು ದರದಲ್ಲಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ.



೧.೫ ಸೆಮೀ. ಉದ್ದಕ್ಕೆ ವಾಲ್ವ್ ಟ್ಯೂಬ್ ಅನ್ನು ತುಂಡು ಮಾಡಿ. ಬ್ಲೇಡ್‌ನಿಂದ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸಲ್ಫರ್ ಅನ್ನು ಕೆರೆದು ತೆಗೆಯಿರಿ.



ವಾಲ್ವ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಎರಡೂ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತೂರಿಸಿ. ಇದು ಎರಡರ ಜೋಡಣೆ



ಈ ಬಾಗಿರುವ ಜೋಡಣೆಯು ಲಘು, ಲಂಬ, ಮತ್ತು ವಿಶಾಲ ಕೋನಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಉಪಯೋಗವಾಗುತ್ತದೆ.



ಮೂರೂ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳು ಮತ್ತು ಮೂರೂ ವಾಲ್ವ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗಳನ್ನು ಕುಣಿಕೆ ಹಾಕಿದರೆ ಸಮಾಂತರ ತ್ರಿಭುಜವಾಗುತ್ತದೆ.



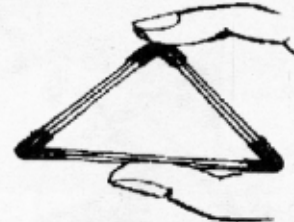
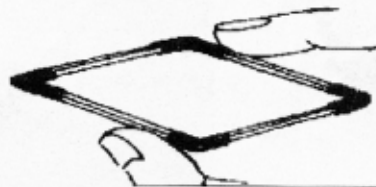
ಹೆಚ್ಚು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳು ಮತ್ತು ವಾಲ್ವ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗಳಿಂದ ಚಚ್ಚೌಕ, ಸಮಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜ, ಪಂಚಭುಜ, ಷಟ್ಕೋನವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.



ನೀವು ಪಂಚಭುಜಾಕೃತಿಯನ್ನು ಒತ್ತಿದಾಗ ಅದು ಹಡಗಿನ ಆಕಾರವಾಗುತ್ತದೆ.



ಚಚ್ಚೌಕವನ್ನು ಒತ್ತಿದರೆ ವಜ್ರಾಕೃತಿಯಾಗುತ್ತದೆ.



ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ಒತ್ತಿದರೆ ತ್ರಿಕೋನವೇ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ. ತ್ರಿಕೋನವು ಬಾಗದಂಥ ಬಹುಕೋನವಾಗಿದೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಛಾವಣಿಗಳು, ವಾಣಿಜ್ಯಗಳು, ಸೇತುವೆಗಳು, ವಿದ್ಯುತ್‌ಶಕ್ತಿಯ ಸ್ತೂಪಗಳು ಇವೆಲ್ಲವು ತ್ರಿಕೋನ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ತ್ರಿಕೋನಗಳು ಅವುಗಳನ್ನು ಬಾಗದಂತೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತವೆ.

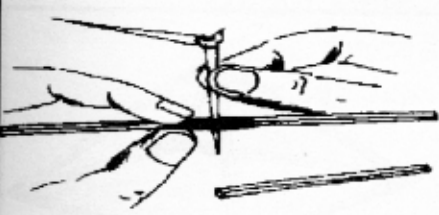
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

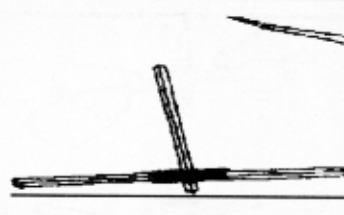
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE M-02C ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಜೋಡಣೆ (Matchstick Meccano) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

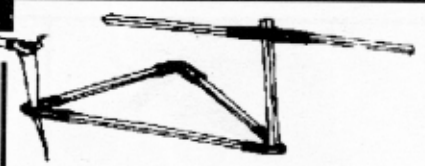
ಮೂರು ಅಳತೆಗಳುಳ್ಳ ಮಾದರಿಗಳು



ಎರಡನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದ
 ವಾಲ್ಸ್ ಟ್ಯೂಬ್ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ
 ಸೂಜಿಯಿಂದ ಚುಚ್ಚಿ ಇನ್ನೊಂದು
 ಕಡೆಗೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿ.



ಮೂರನೆಯ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಈ
 ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ(ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ
 ಸ್ವಲ್ಪ ಚೂಪಾಗಿರಲಿ). ಇದು
 ಮೂರನೆಯ ಜೋಡಣೆ

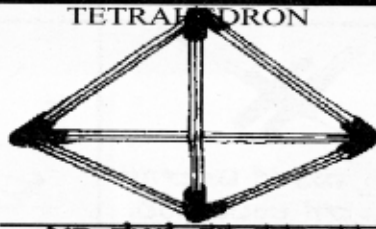


ಒಂದು ಸಮಾನಾಂತರ ತ್ರಿಭುಜವನ್ನು
 ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರ ವಾಲ್ಸ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗಳಲ್ಲಿ
 ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ. ಈಗ ಮೂರನೆಯ
 ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು
 ತ್ರಿಭುಜದ ರಂಧ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿ.

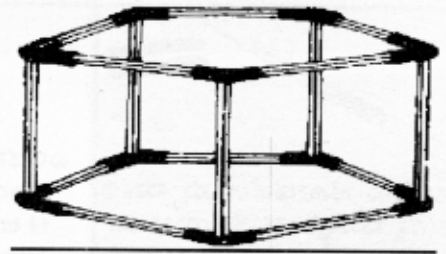


ಇದನ್ನು ಚತುರ್ಭುಜಾಕೃತಿ
 ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತೇವೆ. ಇದು ನಾಲ್ಕು
 ಮೂಲೆಗಳು, ಆರು ಅಂಚುಗಳು ಮತ್ತು
 ನಾಲ್ಕು ವೃತ್ತಿರ್ದ ಬಾಹ್ಯರೂಪಗಳನ್ನು
 ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ.

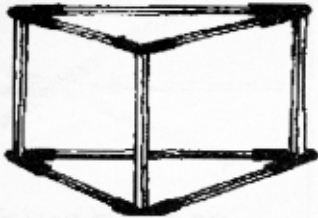
TETRAHEDRON



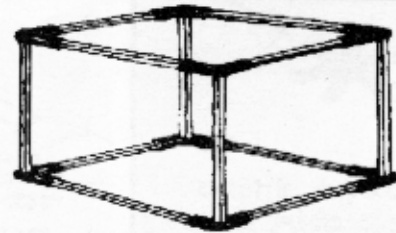
ಎಲ್ಲಾ ಮೇಲ್ಮೈಗಳು ಸಮಾಂತರ
 ತ್ರಿಭುಜವಾಗಿದೆ. ತ್ರಿಭುಜಗಳು
 ಬಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ
 ತ್ರಿಭುಜದ ಮನೆ ಬಹಳ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.



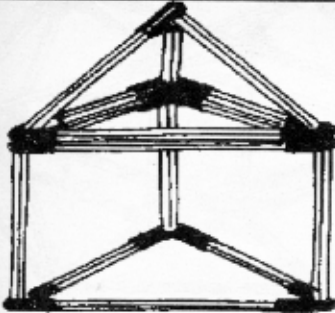
ಪಂಚಭುಜಾಕೃತಿಯ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ



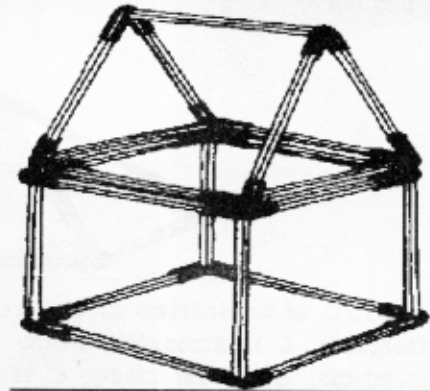
ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ತ್ರಿಕೋನಗಳನ್ನು
 ಮತ್ತು ಮೂರು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ
 ಅಶಗ(ಪಿ.ಸಿ.)ವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.



ಎರಡು ವಿಧದ ಚಚ್ಚಾಕಗಳು ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ
 ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಘನವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.



ಇಂತಹ ಮೂರು ಅಳತೆಗಳುಳ್ಳ ಅನೇಕ
 ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿದರೆ
 ವಿವಿಧ ರೂಪದ ಮನೆಗಳು ಮತ್ತು
 ಇತರೆ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಬಹುದು.


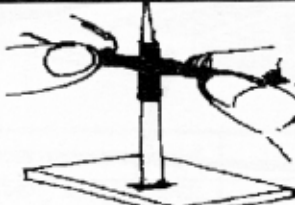






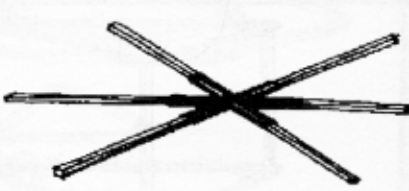
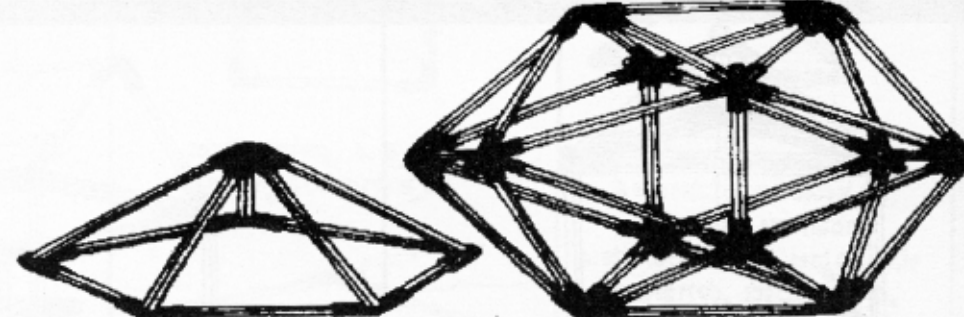


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

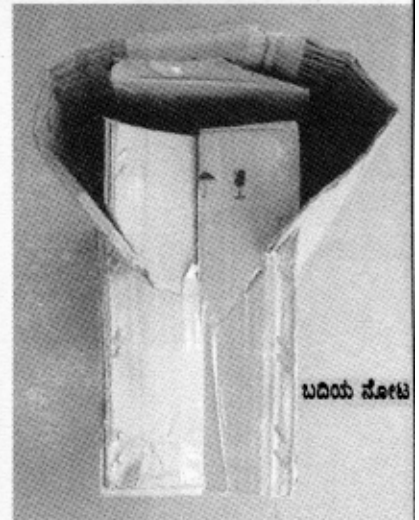
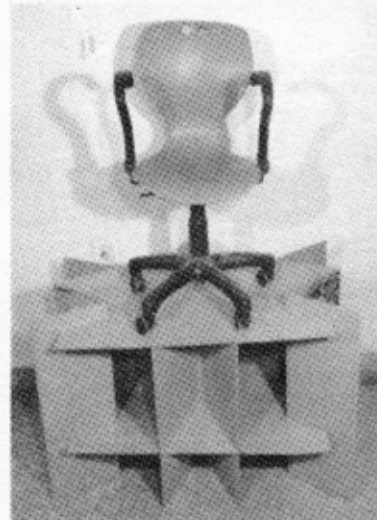
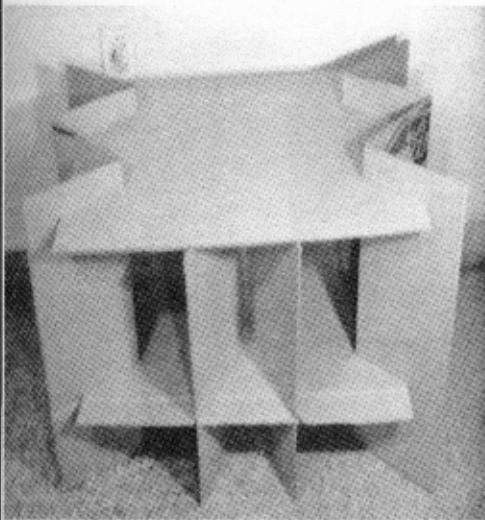
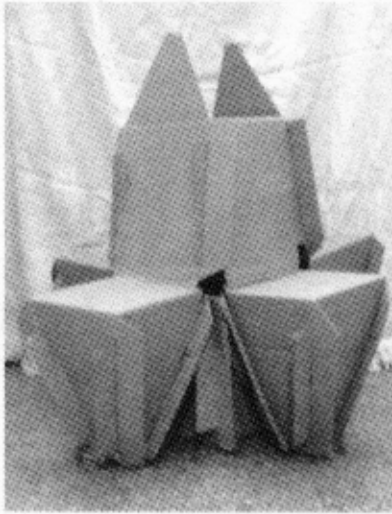
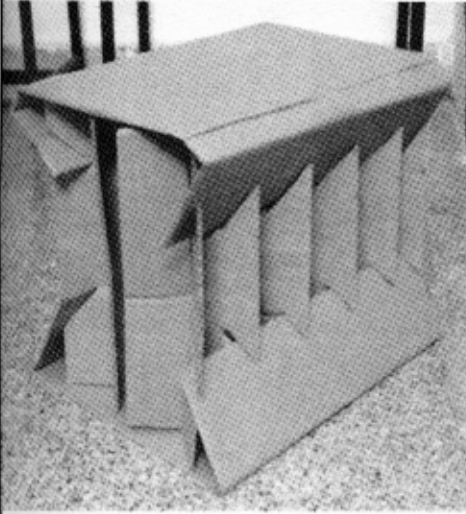
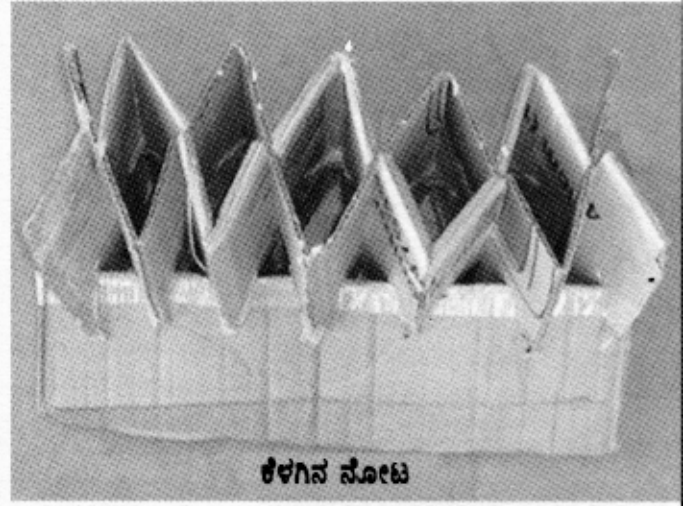
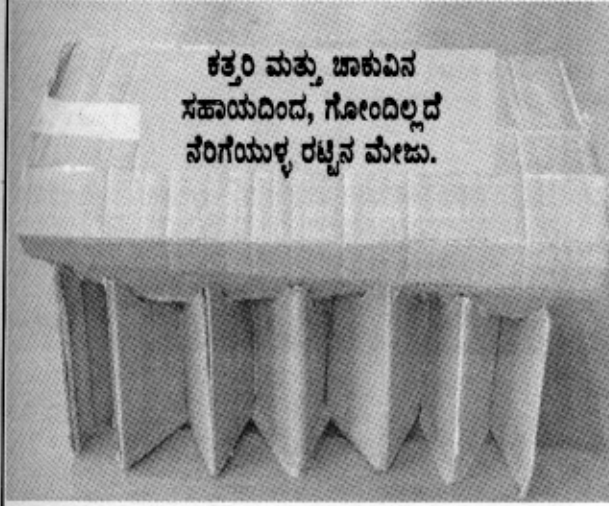
CODE M-02D ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಜೋಡಣೆ (Matchstick Meccano) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

೪, ೫, ಮತ್ತು ೬ ರ ಜೋಡಣೆ

 <p>೨ ಸೆಂಮೀ. ಉದ್ದದ ಎರಡು ವಾಲ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಒಂದು ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಒಳಗೆ ಮುಳ್ಳನ್ನು ತೂರಿಸಿ, ಇನ್ನೊಂದು ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚುಚ್ಚಿ.</p>	 <p>ಎರಡನೆಯ ವಾಲ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎಳೆದು, ಅದನ್ನು ಮೊದಲನೆಯ ವಾಲ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಮೇಲೆ ಜಾರುವಂತೆ ಇಡಿ. ನಾಲ್ಕನೆಯ ಜೋಡಣೆಯ ಭೇದಕವನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ತೆಗೆಯಿರಿ.</p>	 <p>ಪಿರಮಿಡ್ ಅನ್ನು ಮಾಡಲು ಈ ಜೋಡಣೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ.</p>
 <p>ನಾಲ್ಕನೆಯ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಅದನ್ನು ಮುಳ್ಳಿನಿಂದ ತೆಗೆಯಬೇಡಿ. ಈಗ ಮೂರನೆಯ ವಾಲ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್ ಅನ್ನು ಸೇರಿಸಿ.</p>	 <p>ಎರಡನೆ ಮತ್ತು ಮೂರನೆ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗಳು ಮೊದಲ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗೆ ಲಂಬವಾಗಿರಲಿ. H ಆಕಾರದಲ್ಲಿರುವ ಈ ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಟ್ಯೂಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತೂರಿಸಿ.</p>	 <p>ಈ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನು H ಆಕಾರದ ಇನ್ನೊಂದು ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ.</p>
 <p>ಈಗ ಮುಳ್ಳನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ಆರು ವಾಲ್ಟ್ ಟ್ಯೂಬ್ ಗಳಿಂದ ನಕ್ಷತ್ರಾಕಾರವನ್ನು ಮಾಡಿ.</p>	 <p>ಇದು ಆರನೆಯ ಜೋಡಣೆ. ಐದನೆಯ ಜೋಡಣೆಗಾಗಿ H ಆಕಾರದ ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ.</p>	 <p>ನಕ್ಷತ್ರದ ಜೋಡಣೆಗೆ ಆರು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ.</p>
 <p>೧೨ ಐದನೆಯ ಜೋಡಣೆಗಳು ಮತ್ತು ೩೦ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿದರೆ ವಿಂಶತಿಮುಖವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ವಿಂಶತಿಮುಖದ ಒಂದು ಪಂಚಭುಜವನ್ನು ಬಾಗಿಸಿದರೆ ಗುಡಿಸಲು ಆಕಾರವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ೨, ೩, ೪, ೫ ಮತ್ತು ೬ ಜೋಡಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ವಿಧವಾದ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.</p>		

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE M-03 ರಟ್ಟಿನ ಗುಟ್ಟು (Corrugated Magic) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



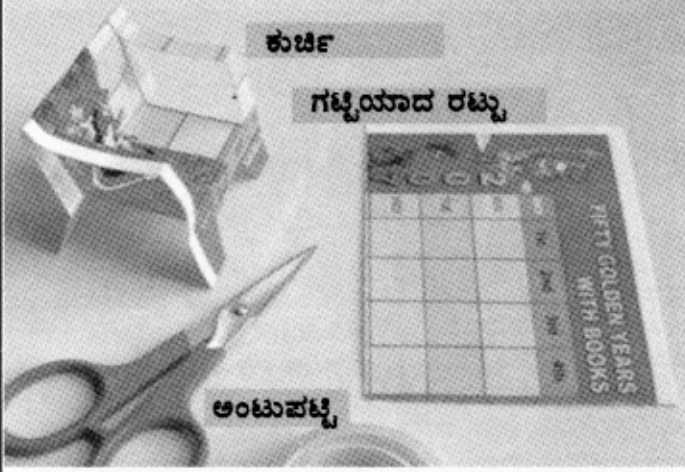
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE M-04

ಕುರ್ಚಿ (Card Chair)

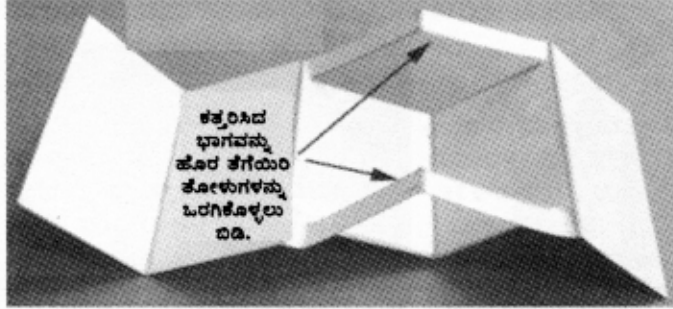
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



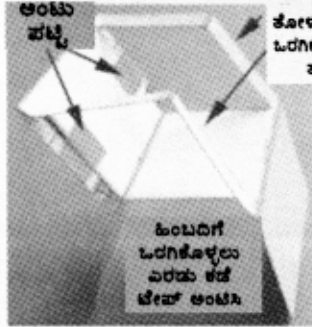
ಕುರ್ಚಿ

ಗಟ್ಟಿಯಾದ ರಟ್ಟು

ಅಂಟುಪಟ್ಟಿ



ಕತ್ತರಿಸಿದ ಭಾಗವನ್ನು ಹೊರ ತೆಗೆಯಿರಿ ತೋಳುಗಳನ್ನು ಒರಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಿಡಿ.



ಅಂಟು ಪಟ್ಟಿ

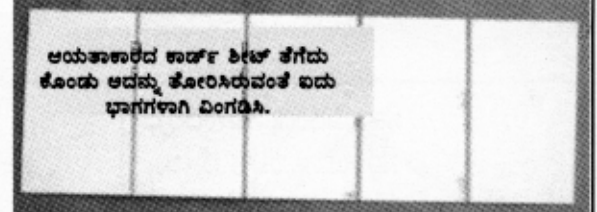
ತೋಳುಗಳನ್ನು ಒರಗಿಕೊಳ್ಳಲು ತಳ್ಳಿ

ಹಿಂಬದಿಗೆ ಒರಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಎರಡು ಕಡೆ ಬೇಪ್ ಅಂಟಿಸಿ

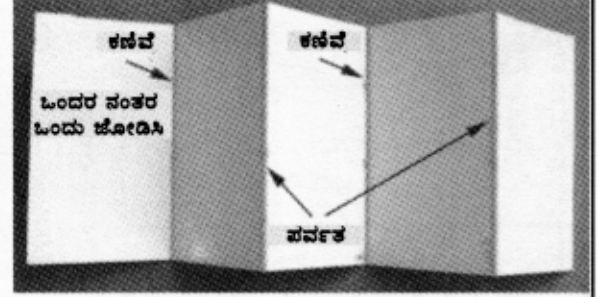


ಸಿದ್ಧವಾದ ಕುರ್ಚಿ

ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ



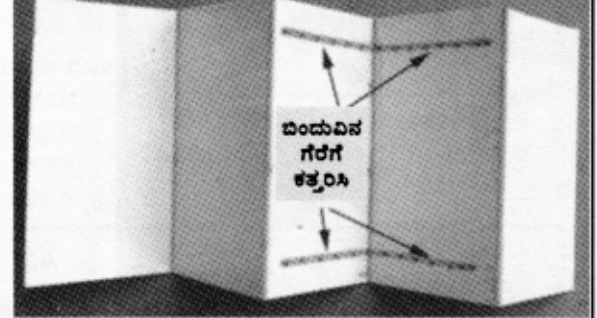
ಅಂತಃಕಾರದ ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್ ತೆಗೆದು ಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ತೋರಿಸುವಂತೆ ಐದು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ.



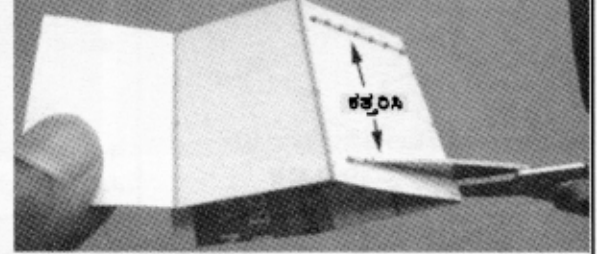
ಕಣಿವೆ ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದು ಬೋರಿಸಿ

ಕಣಿವೆ

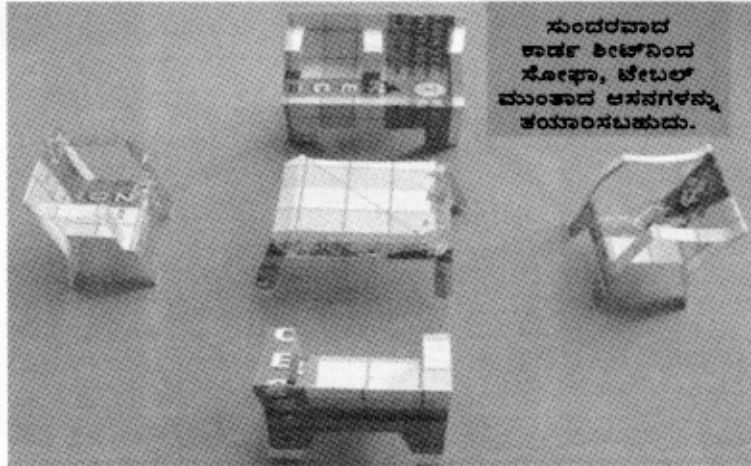
ಪರ್ವತ



ಬಿಂದುವಿನ ಗೆರೆಗೆ ಕತ್ತರಿಸಿ



ಕತ್ತರಿಸಿ



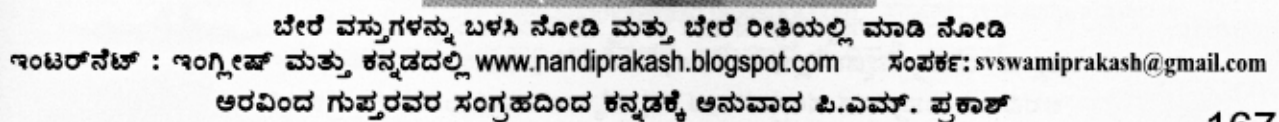
ಸುಂದರವಾದ ಕಾರ್ಡ್ ಶೀಟ್‌ನಿಂದ ಸೋಫಾ, ಬೇಬಲ್ ಮುಂತಾದ ಆಸನಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

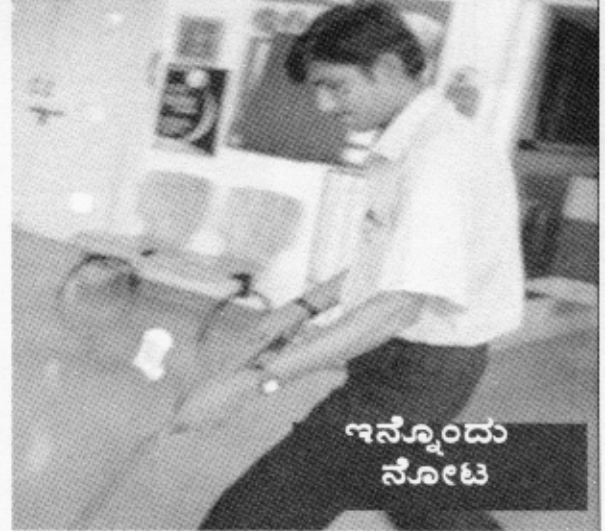
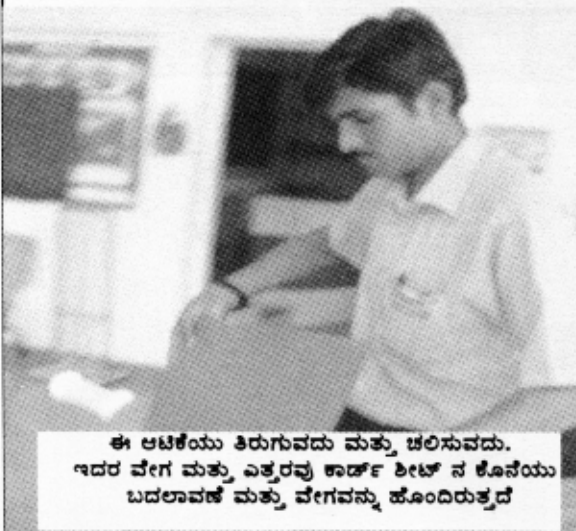
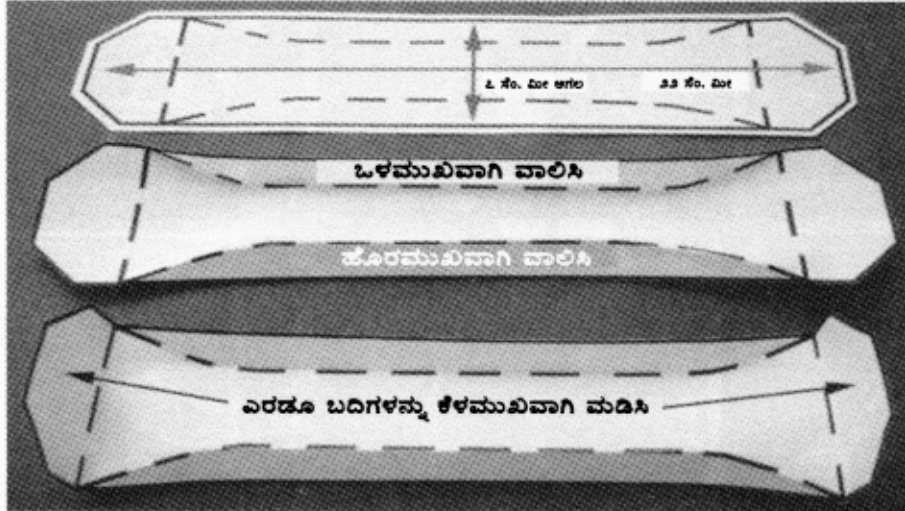
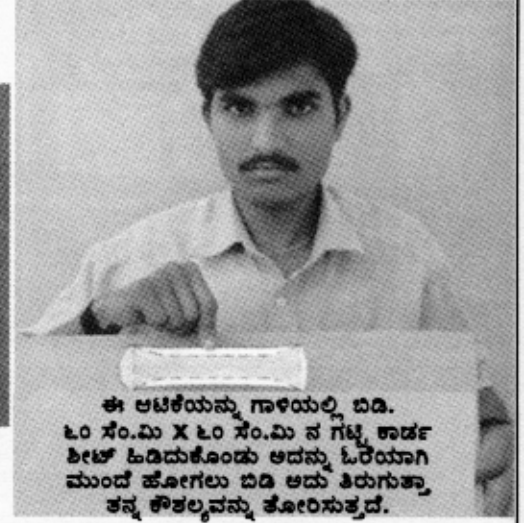
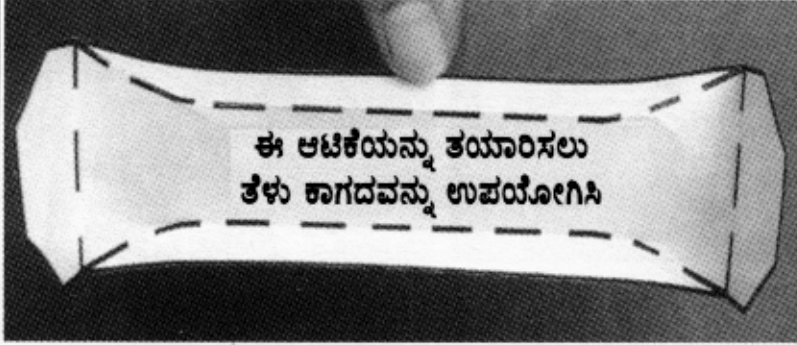
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE N-01 ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಕೈಲಾಟ (Air Surfing) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

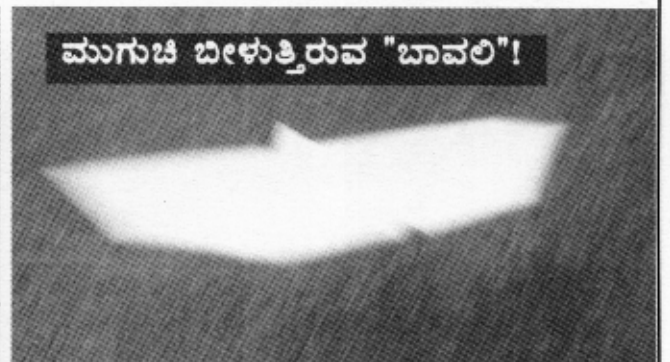
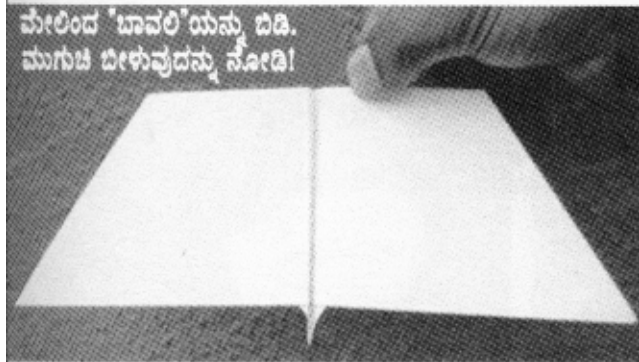
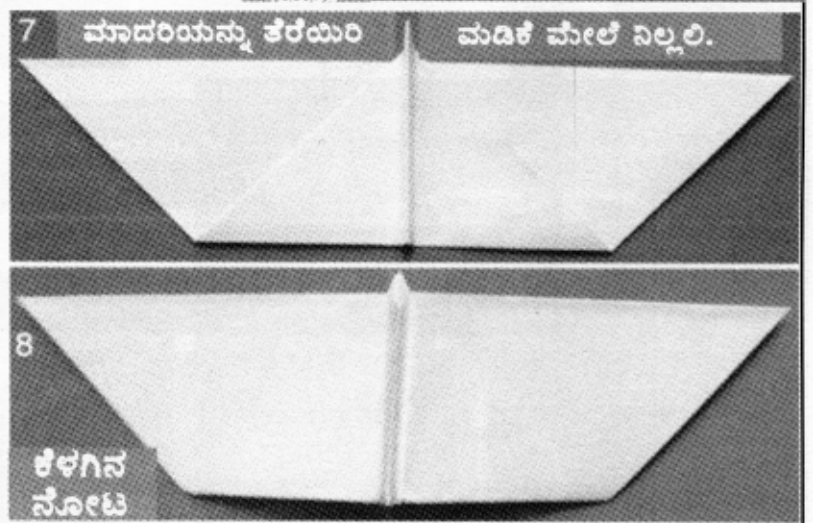
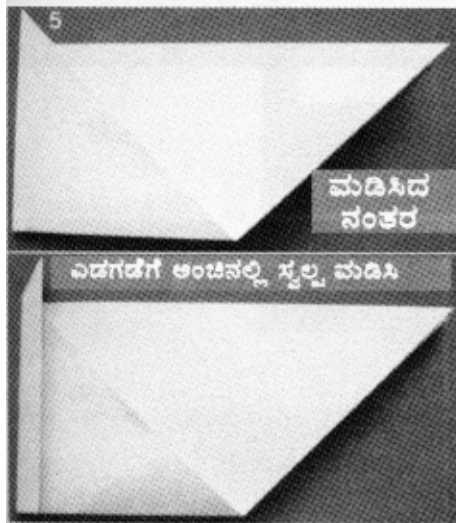
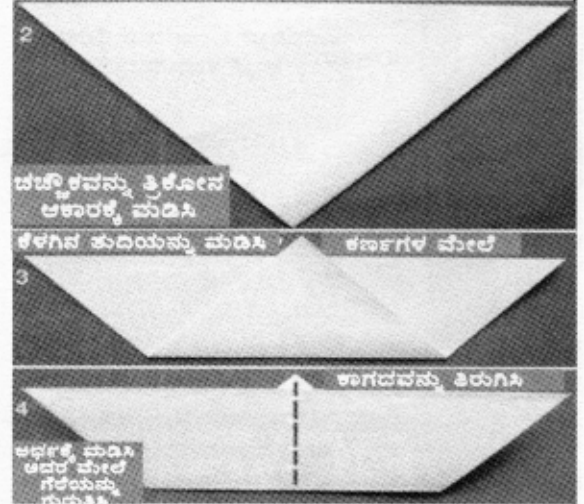


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟ

CODE N-02 ಹಾರುವ ಬಾವಲಿ (Flying Bat)

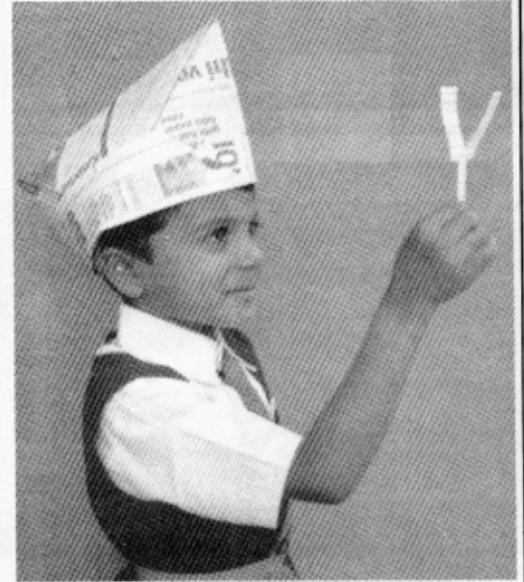
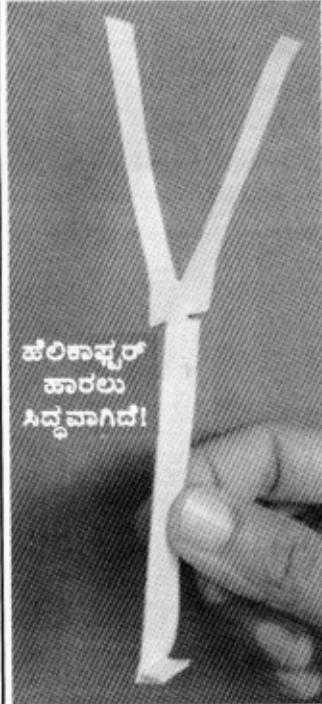
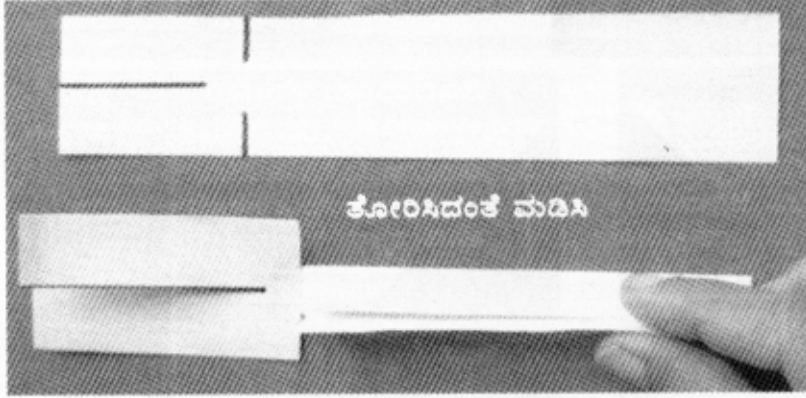
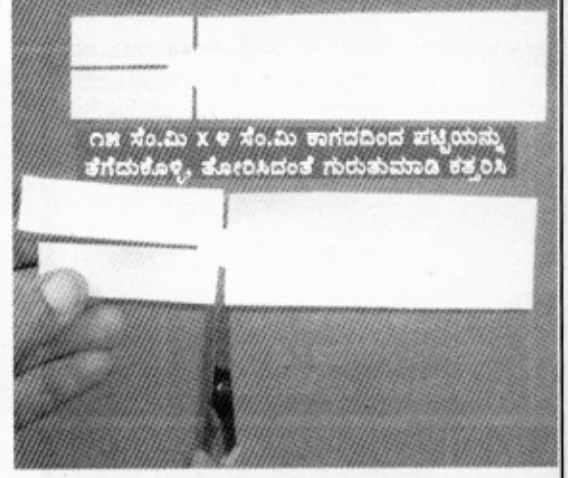
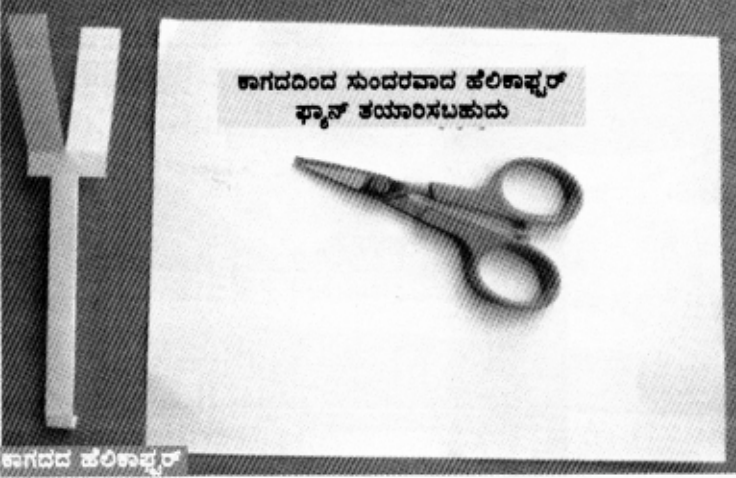
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE N-03 ಕಾಗದದ ಹೆಲಿಕಾಪ್ಟರ್ (Paper Helicopter) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

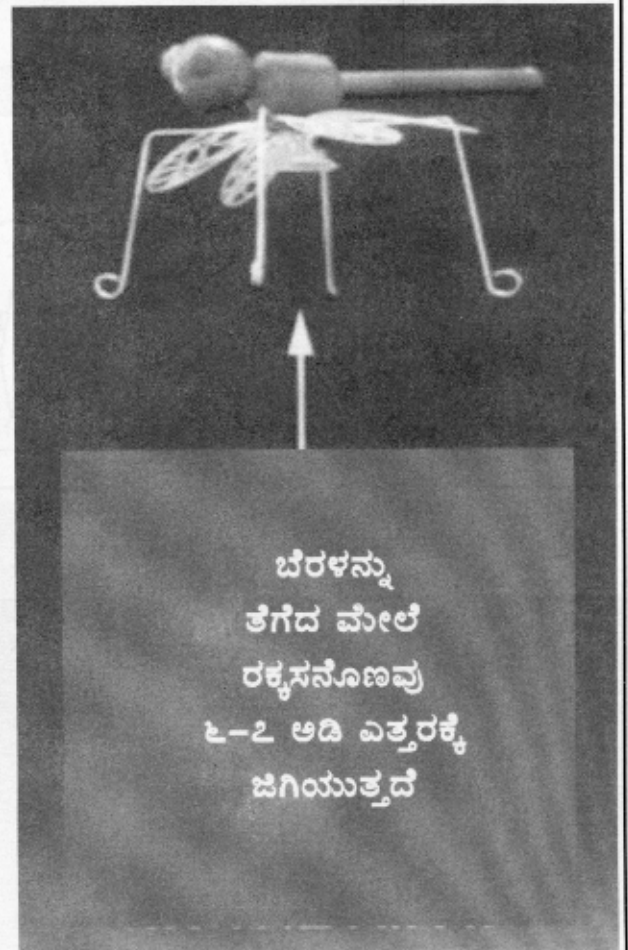
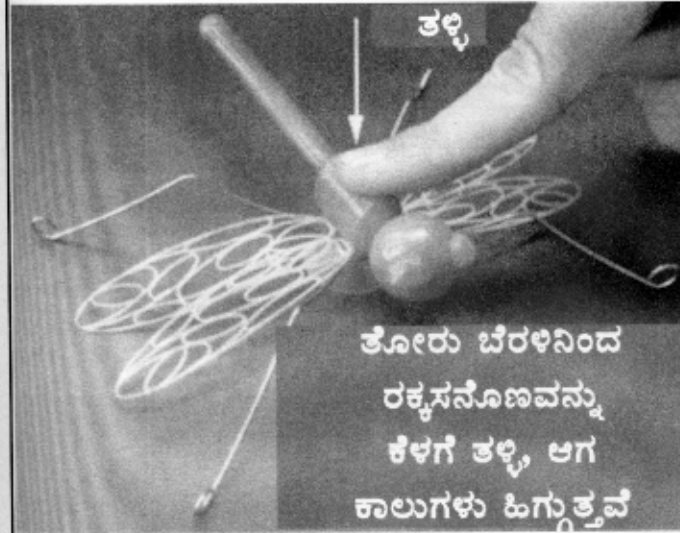
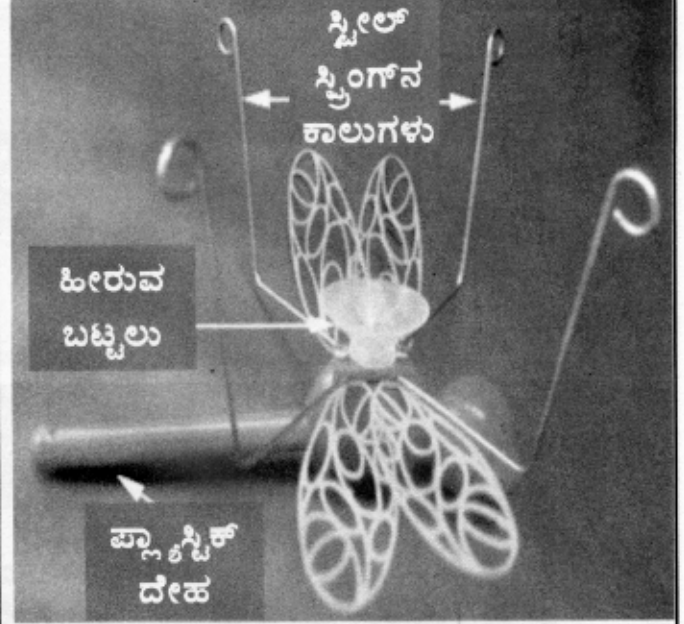
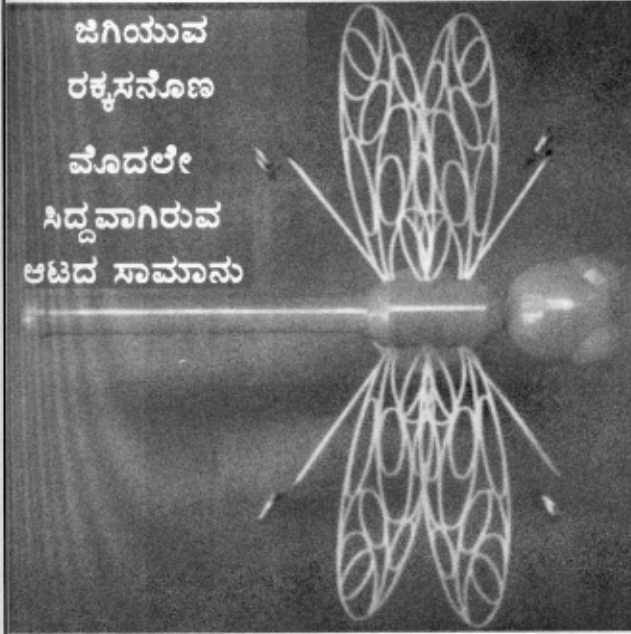
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE N-04 ರಕ್ಕಸ ನೋಣ (Dragonfly)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

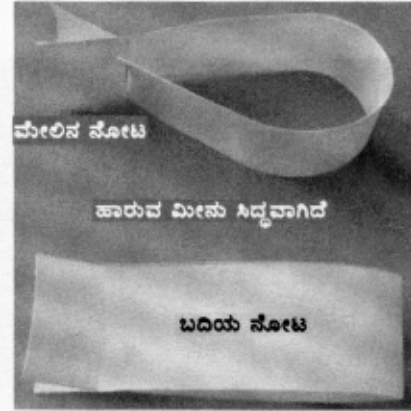
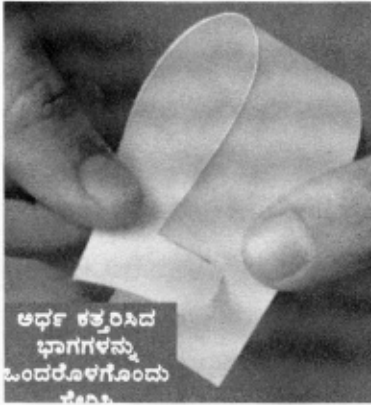
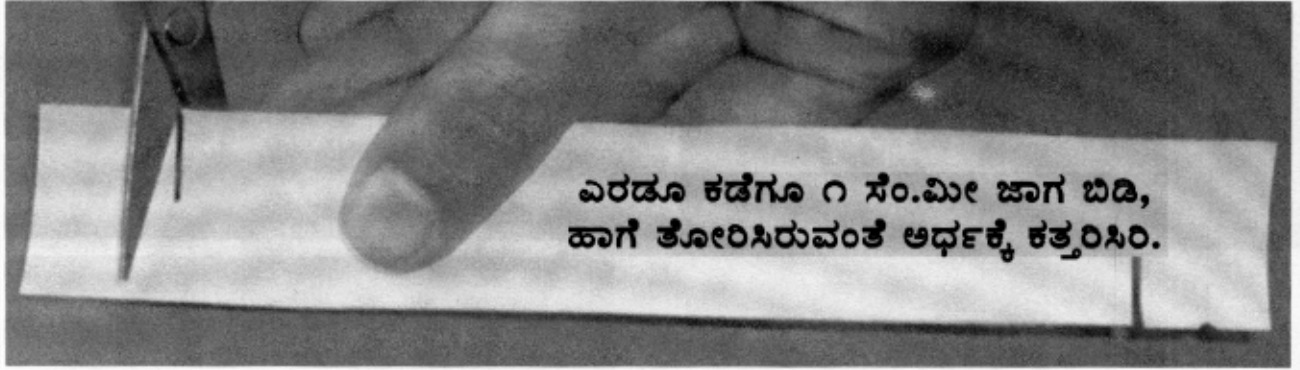
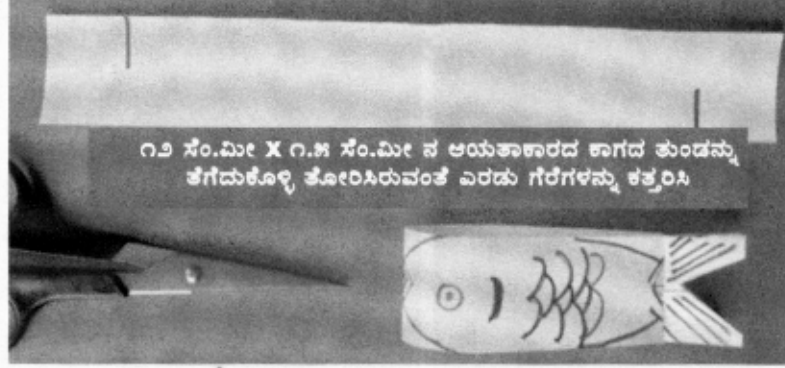


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

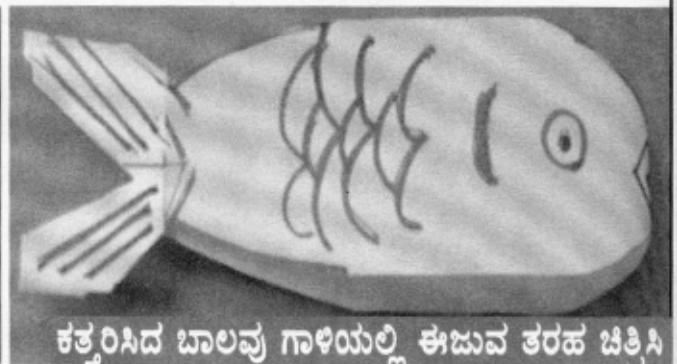
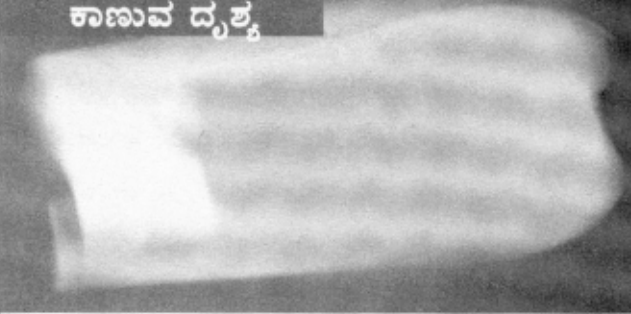
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE N-05 ಹಾರುವ ಮೀನು (Flying Fish)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಮೀನನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿದಾಗ
ಕಾಣುವ ದೃಶ್ಯ



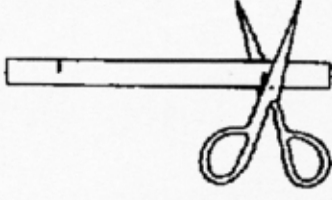
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

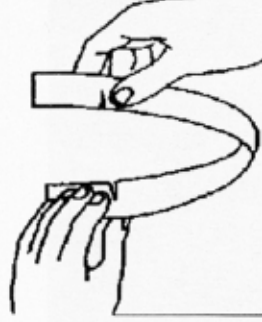
CODE N-05A

ಹಾರುವ ಮೀನು

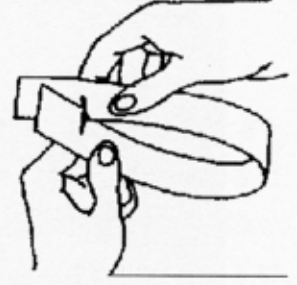
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



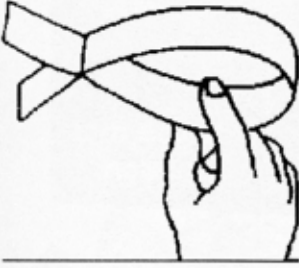
೧. ಹಳೆಯ ದಿನಪತ್ರಿಕೆ ಪಟ್ಟಿ, ಅದರ ಅಗಲ ೨ಸೆಂ.ಮೀ ಹಾಗೆ ೧೨ ಸೆಂ.ಮೀ ಉದ್ದ. ಕಾಗದದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸಮತಟ್ಟಾದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇಡಿ. ಕೆಳಗಿನ ಬಲ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯಾದ ೧.೫ ಸೆಂ.ಮೀ ಗೆ ಪಟ್ಟಿಯ ಅರ್ಧ ಭಾಗ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಸೀಳಿಸಬೇಕು.



೨. ಅದೇ ತರಹ ಎಡಗಡೆಗೆ ಮೇಲಿ ನಿಂದ ಉದ್ದವಾಗಿ ಸೀಳಬೇಕು



೩. ಎರಡೂ ಸೀಳು ಗಳನ್ನು ಒಂದರೊಳಗೆ ಒಂದನ್ನು ತೂರಿಸಿ ಎರಡೂ ಜೊತೆಗೂಡಿಸಿದಂತಿರಲಿ.



೪. ಹಾರುವ ಮೀನು ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ.



೫. ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ತೂರಿ ಆಗ ಮುರಿಗೆಯಾಗಿ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗಾತ್ರದ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಮೀನು ಗಳನ್ನು ಇದೇ ಒಂದು ಸರಳ ಮತ್ತು ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾದ ಹಾರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಮೀನು ತಿರುಗುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತಾ ಬಂದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುತ್ತದೆ.

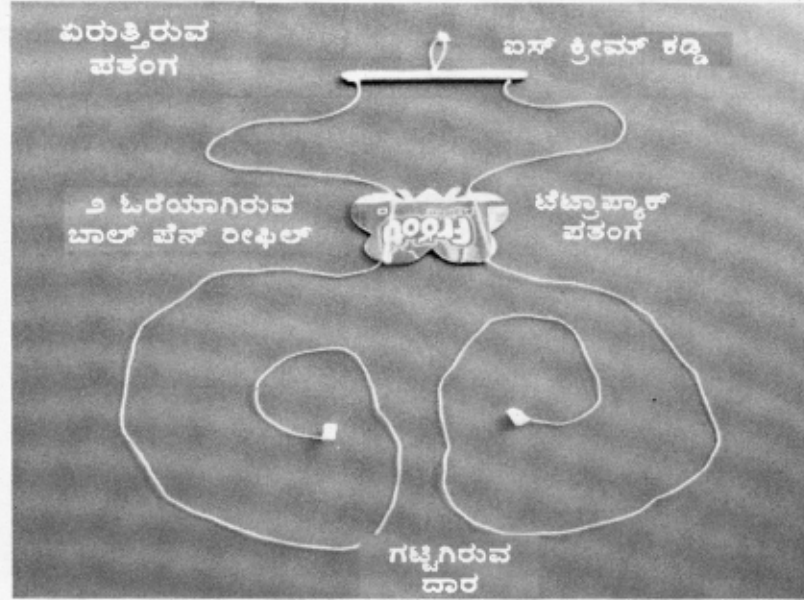
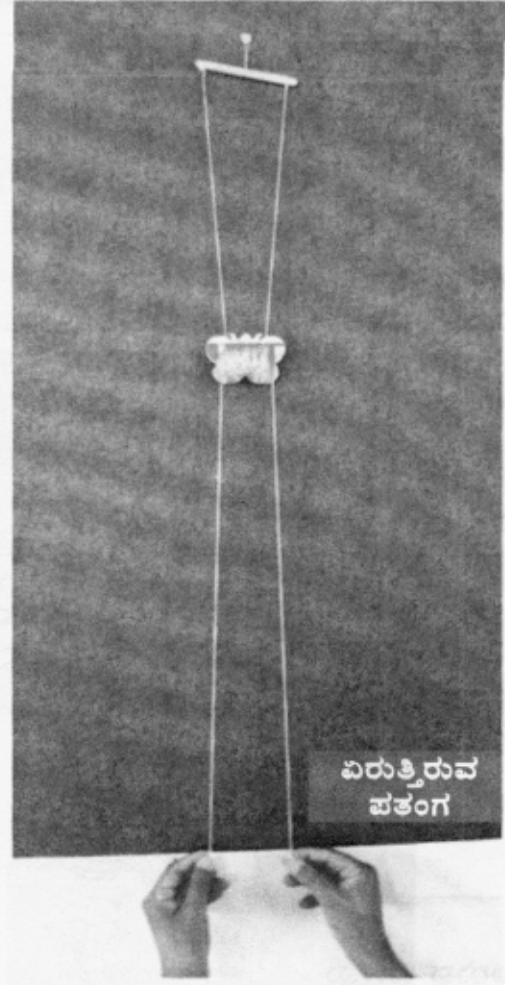
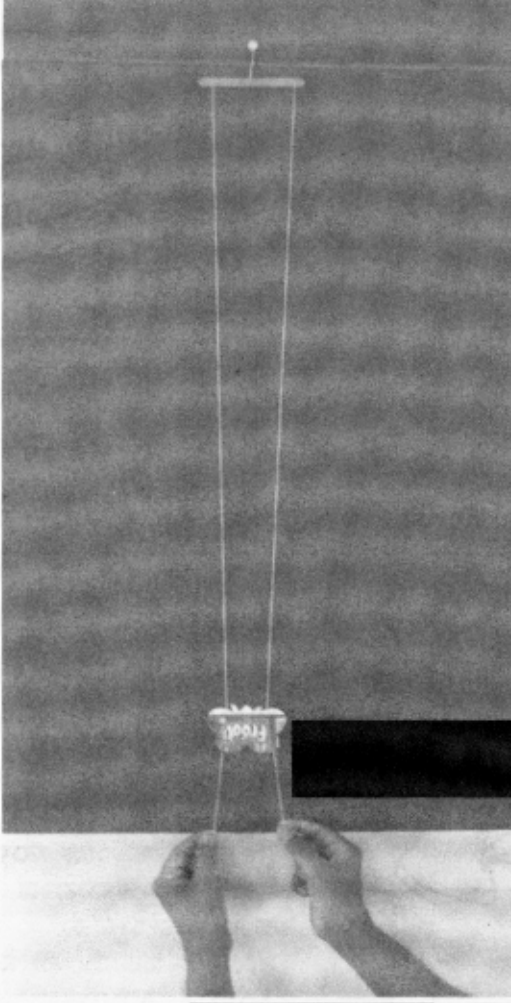


ಹಾರುವ ಮೀನಿನ ಮಾರ್ಕೆಟ್

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

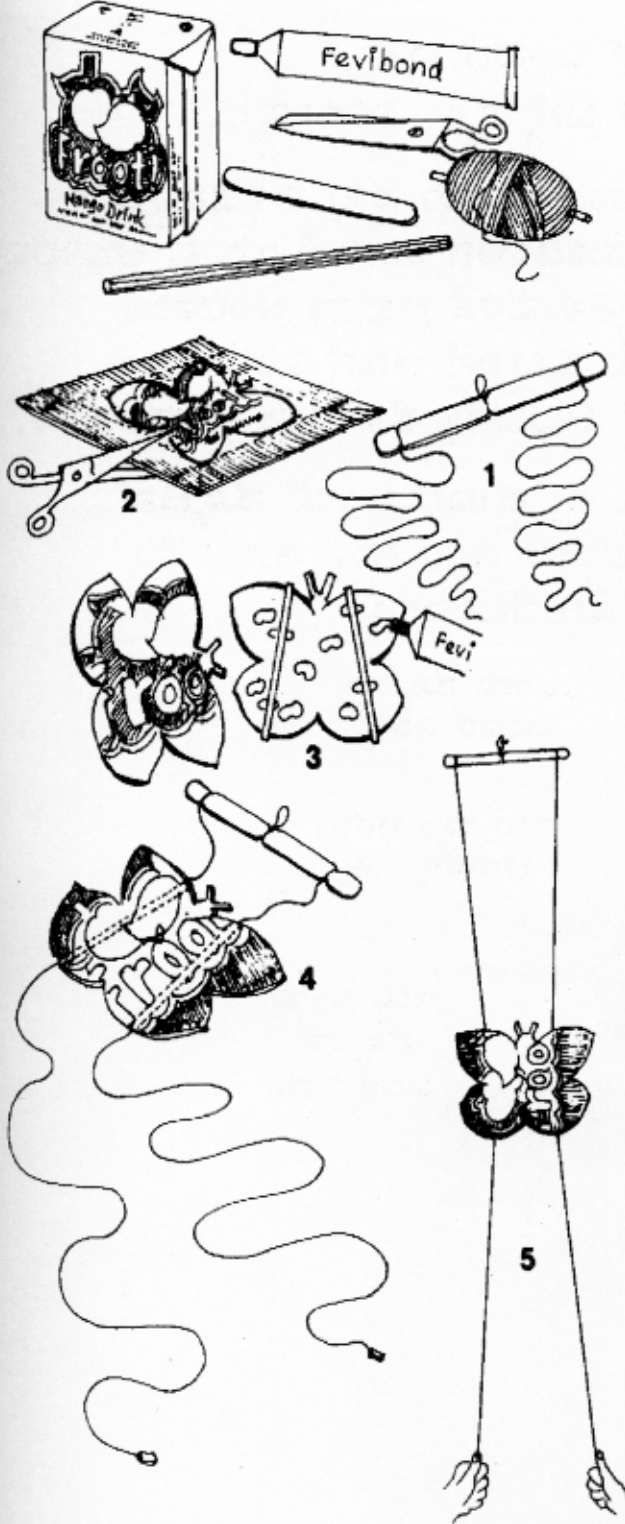
CODE O-01 ಏರುತ್ತಿರುವ ಪತಂಗ (Climbing Butterfly) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

CODE O-01A

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಏರುತ್ತಿರುವ ಪತಂಗ

ಎರಡು ದಾರದ ಮೇಲೆ ಪತಂಗವನ್ನು ತಳ್ಳಿ, ಅದು ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮೇಲೆರುತ್ತದೆ. ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ದಾರದ ಬಿಗಿಯನ್ನು ಸಡಿಲು ಗೊಳಿಸಿ, ಆಗ ಪತಂಗವು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಐಸ್ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕಡೆಗೆ ಸೀಳುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ. ೯೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ದಾರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎರಡು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸರಗಂಟನ್ನು ಐಸ್ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ. ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಟೆಟ್ರಾಪ್ಯಾಕ್ ತೆಗೆದು ಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿ ಪತಂಗವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ. ನೀವು ಎರಡು ಪತಂಗವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅವು ಹೊರಗೆ ಸಿಲ್ವರ್ ಬಣ್ಣ ಹೊರಗೆ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರಲಿ. ಕೊಳವೆಯನ್ನು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಕತ್ತರಿಸಿ. ಸಿಲ್ವರ್ ಬಣ್ಣವಿರುವ ಕಡೆ ಕೊಳವೆಗಳನ್ನು ಫೆವಿಬಾಂಡ್‌ನಿಂದ ಅಂಟಿಸಿ. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಈ ಕೊಳವೆಗಳು ಸ್ವಲ್ಪ ಓರೆಯಾಗಿ ಅಂಟಿ ಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಲಿ. ದಾರಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪಹೊಸೆಯಿರಿ. ಕೊಳವೆಗಳು ಸ್ವಲ್ಪ ಹತ್ತಿರ ಬರಲು ಕೈಗಳಿಂದ ದಾರದ ಎರಡು ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ. (ಚಿತ್ರ ೪) ಮೊಳೆಯಿಂದ ಐಸ್ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ನೇತುಹಾಕಿ. ಈಗ ಎರಡು ದಾರಗಳನ್ನು ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಎಳೆಯಿರಿ. ಆಗ ಪತಂಗವು ಮೇಲೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆ ಹಿಡಿತವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಪತಂಗವು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂತೋಷಕರವಾದ ಆಟವು ವಿಜ್ಞಾನ "ಫ಼ರ್ಷನ್" ಮತ್ತು "ಗುರುತ್ವಾಕರ್ಷಣೆ"ಯ ಮೂಲ ತತ್ವ ವಾಗಿದೆ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

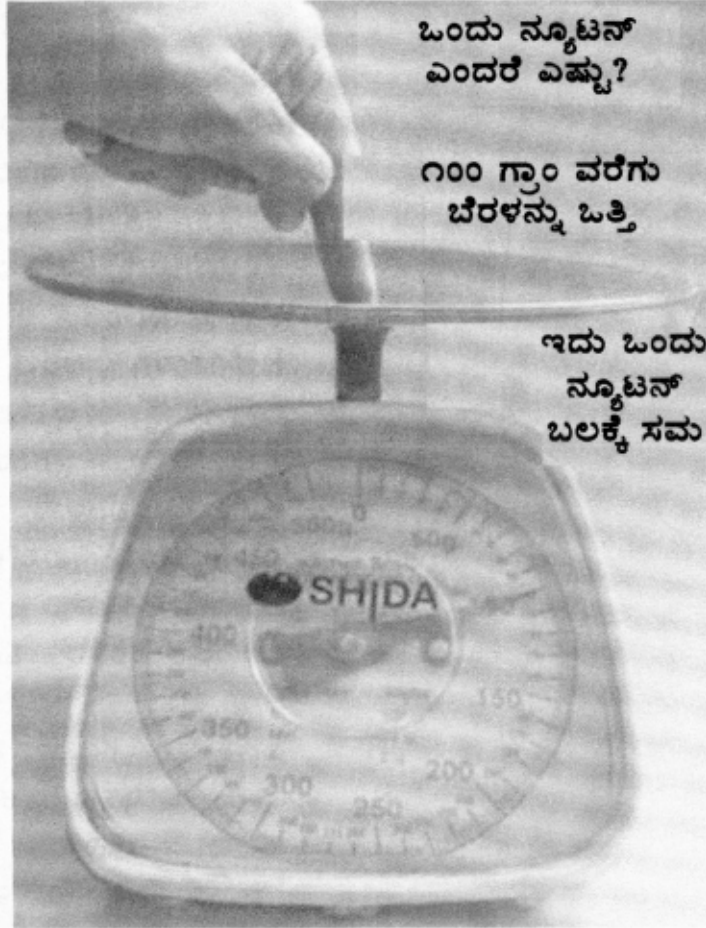
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಒಂದು ನ್ಯೂಟನ್ ಎಂದರೆ ಎಷ್ಟು?
ಬಹಳ ಜನರು ಇದರ ಬಗ್ಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ತಿಳಿದಿದ್ದಾರೆ.

ದೂರ, ಸಮಯ, ತೂಕ, ಶಬ್ದ, ಸ್ಥಳದ ಬಗ್ಗೆ ಜನರು ಸ್ವಲ್ಪ ತಿಳಿದಿದ್ದಾರೆ.
ಆದರೆ ಇದರ ಬಲದ ಬಗ್ಗೆ ಅಂದಾಜು ಮಾಡಿದಾಗ ಜನರಿಗೆ ಯಾವ ಆಧಾರವು
ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಬಲದ ಬಗ್ಗೆ ನಮಗಿರುವ ತಿಳುವಳಿಕೆ ಅಥವಾ ಅಂದಾಜು
ಗುರುತಿಲ್ಲದ ದೂರದಲ್ಲಿದೆ. ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಅಡಿಗೆ ಮನೆಯ
ತಕ್ಕಡಿಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು, ಒಂದು ನ್ಯೂಟನ್ ಬಲವನ್ನು ತೋರಿಸು ಎಂದು ಹೇಳಿ.

೧ ಕಿಲೋ ಗ್ರಾಂ ೧೦ ನ್ಯೂಟನ್‌ಗೆ ಸಮ. ಈ ಪ್ರಕಾರ ಒಂದು ನ್ಯೂಟನ್
ಬಲವನ್ನು ಅಡಿಗೆ ಮನೆಯ ತಕ್ಕಡಿಯ ಮೇಲೆ ೧೦೦ ಗ್ರಾಂ ತೂಕವನ್ನು
ಇಡುವುದರ ಮೂಲಕ ತೋರಿಸಬಹುದು.



ಒಂದು ನ್ಯೂಟನ್
ಎಂದರೆ ಎಷ್ಟು?

೧೦೦ ಗ್ರಾಂ ವರೆಗು
ಬೆರಳನ್ನು ಒತ್ತಿ

ಇದು ಒಂದು
ನ್ಯೂಟನ್
ಬಲಕ್ಕೆ ಸಮ

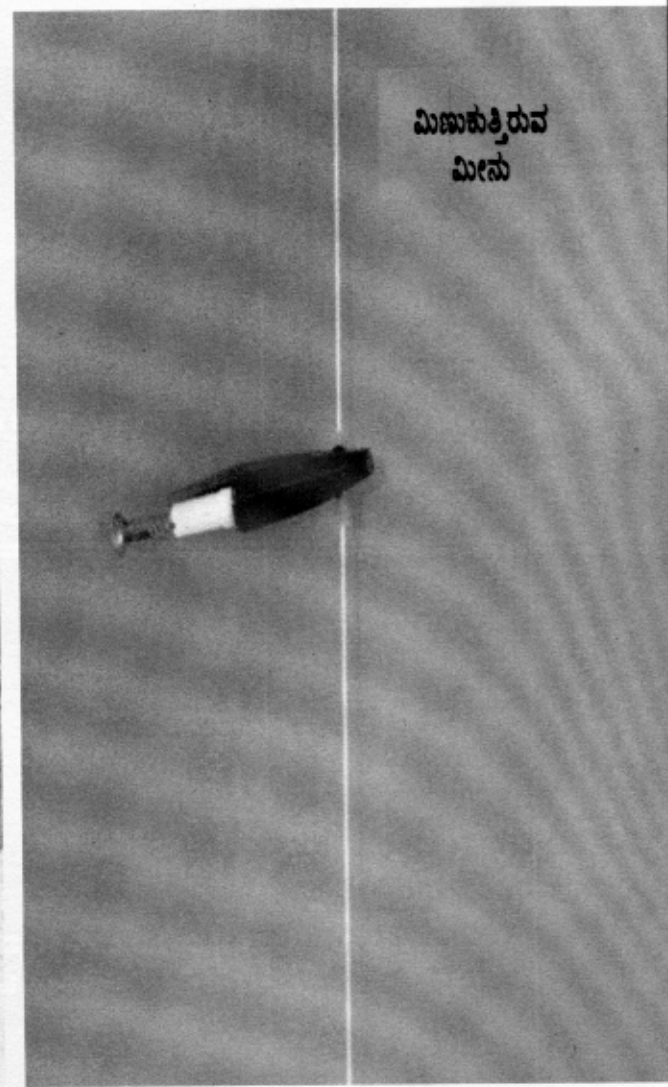
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ
CODE O-04 ಮಿಣುಕುತ್ತಿರುವ ಮೀನು (Shimmering Fish) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ಈ ವಾರದ ಅಟದ ಸಾಮಾನು



ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

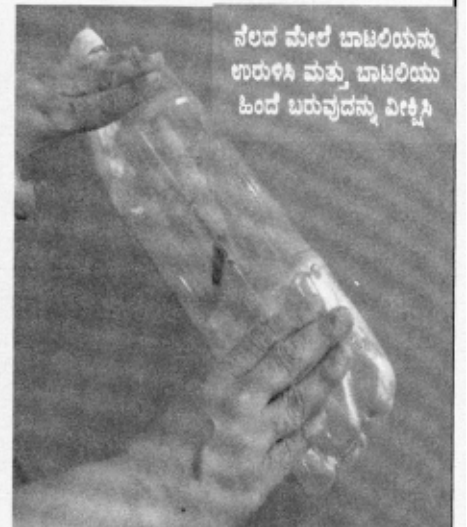
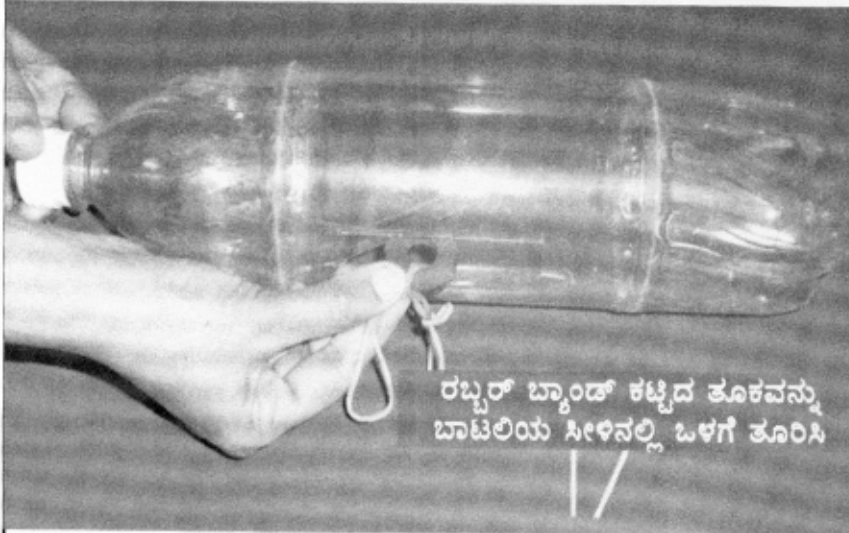
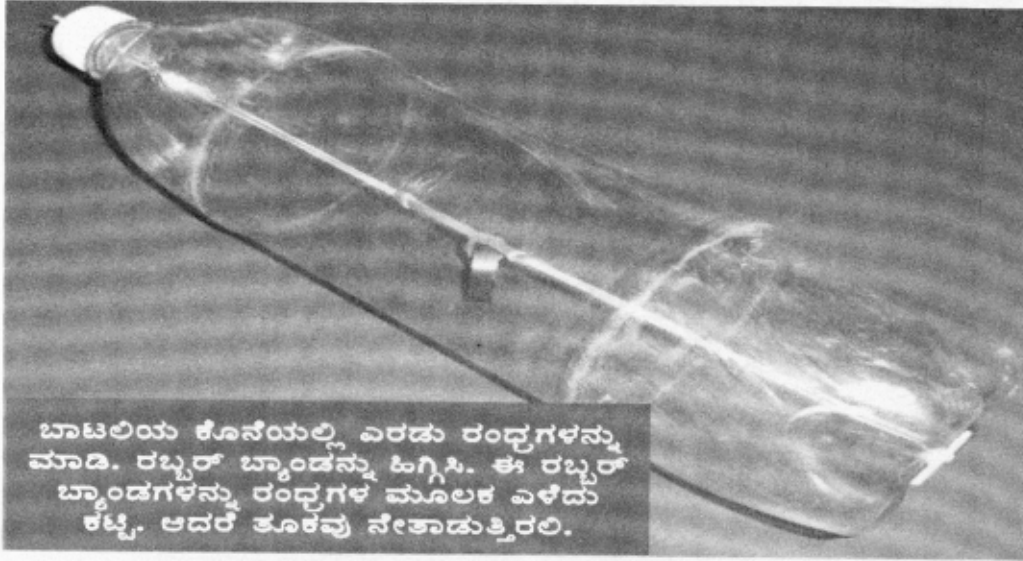
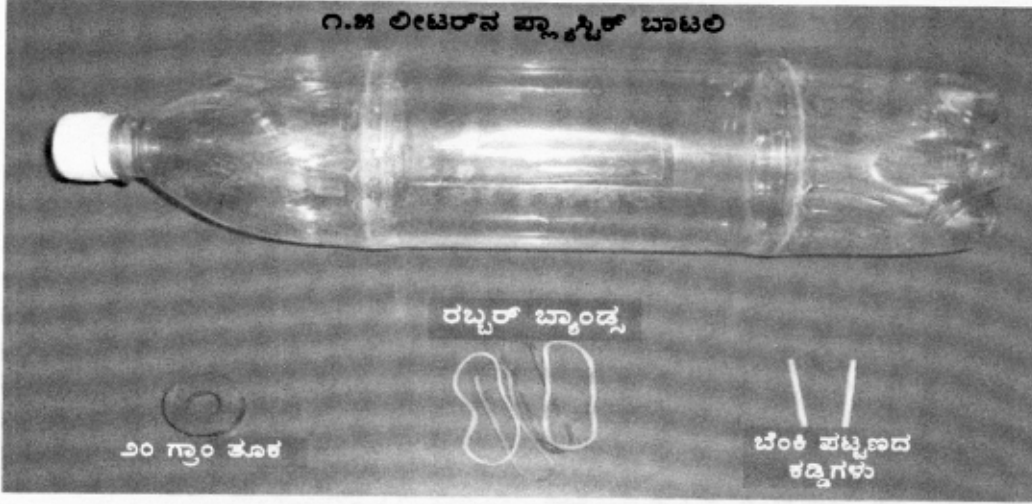
177

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE O-05 ವಿಧೇಯ ಬಾಟಲಿ(Rolling Bottle)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

೧.೫ ಲೀಟರ್‌ನ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬಾಟಲಿ



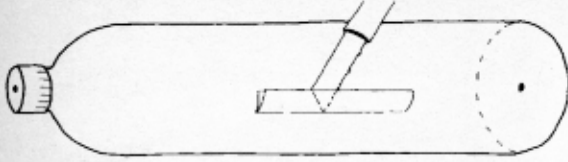
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ವಿಧೇಯ ಬಾಟಲಿ

ನೀವು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ಮುಂದೆ ಉರುಳಿಸಿದಾಗ ಅದು ಅಷ್ಟೇ ದೂರ ಹಿಂದೆ ಬರುತ್ತದೆ!



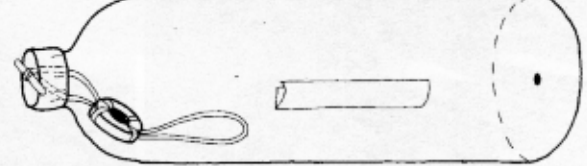
೧. ಖಾಲಿ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದರಲ್ಲಿ ಆಯತಾಕಾರಕ್ಕೆ ಸೀಳನ್ನು ಮಾಡಿ. ಆ ಸೀಳು ತೂಕವಿರುವ ವಾಷರ್ ತೂರುವಂತಿರಲಿ/ ಈ ವಾಷರ್ ಜೊತೆಗೆ ಎರಡು ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ.



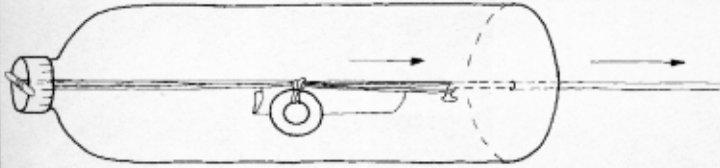
೨. ಭಾರವಾದ ಕಬ್ಬಿಣದ ವಾಷರ್ ಜೊತೆಗೆ ಎರಡು ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ಗಳು ಇರುತ್ತವೆ.



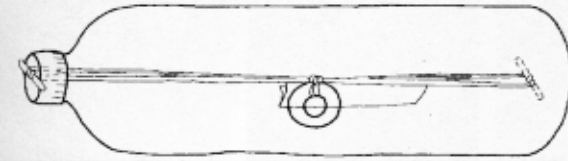
೩. ವಾಷರನ್ನು ಸೀಳಿನಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ/ಉದ್ದದ ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ಗಳು ಬಾಟಲಿಯ ಸೀಳಿನಲ್ಲಿ ವಾಷರ್ ಜೊತೆಗೆ ತೂರಿಸಲಾಗಿದೆ.



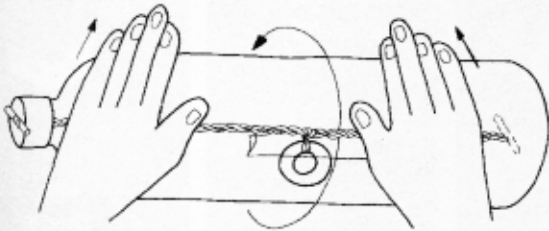
೪. ಒಂದು ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ನ್ನು ಹೊಸದು ಅದನ್ನು ರಂಧ್ರಗಳ ಮೂಲಕ ಮುಚ್ಚಳದವರೆಗೆ ತೂರಿಸಿ. ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳ ತುಂಡಿನಿಂದ ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸಿ.



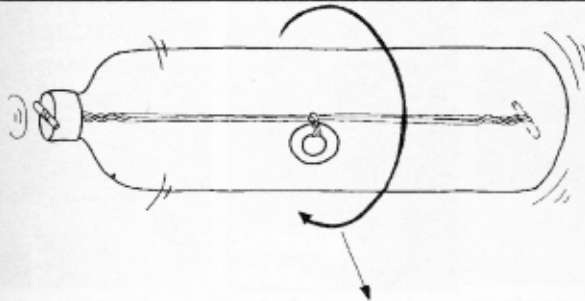
೫. ಸೈಕಲ್ ಚಕ್ರದ ಅರೆಯಿಂದ ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡಿಗೆ ಕುಣಿಕೆ ಹಾಕಿ. ತಳದಿಂದ ಅದನ್ನು ಹೊರಗೆ ತಳ್ಳಿ. ನಂತರ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯ ತುಂಡಿನಿಂದ ಭದ್ರಿಸಿ.



೬. ಬಾಟಲಿಯ ಉರುಳಲು ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ.



೭. ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ನಿಂದ ಎರಡು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವಾಷರ್‌ನ ಮುರಿಗೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿ, ನಂತರ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ.



೮. ನೀವು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಒಂದು ಸಾರಿ ಉರುಳಿಸಿ. ಆಗ ಬಾಟಲಿಯ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದವರೆಗೆ ಹೋಗಿ ನಿಂತು ನಂತರ ಅಷ್ಟೇ ದೂರದವರೆಗೆ ವಿಧೇಯವಾಗಿ ಹಿಂದೆ ಬರುತ್ತದೆ.

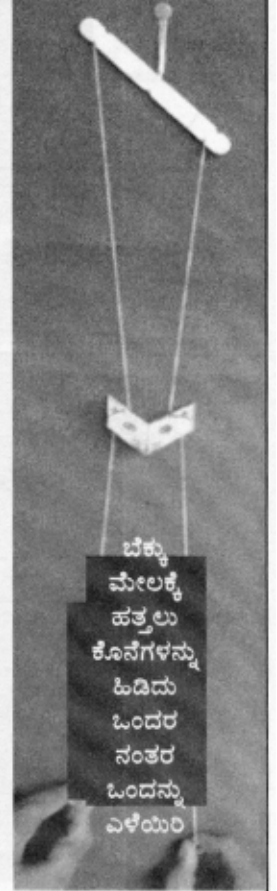
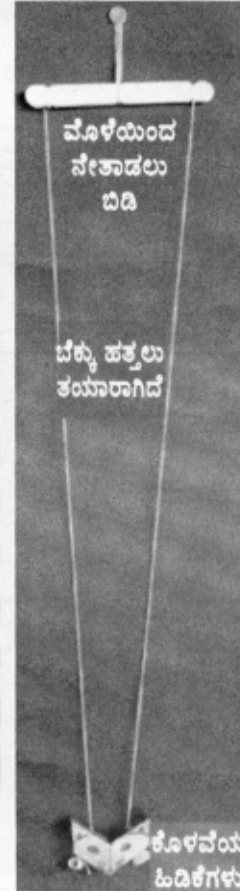
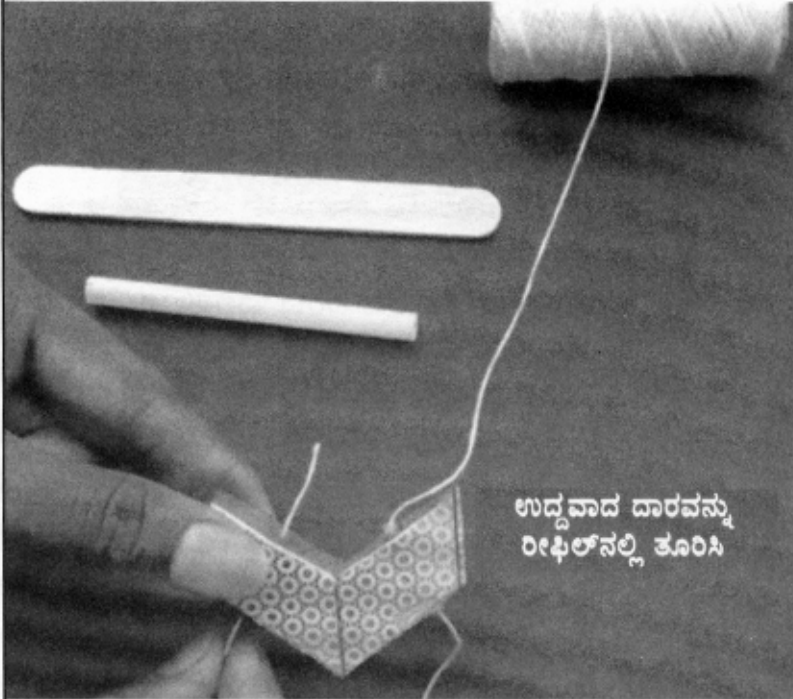
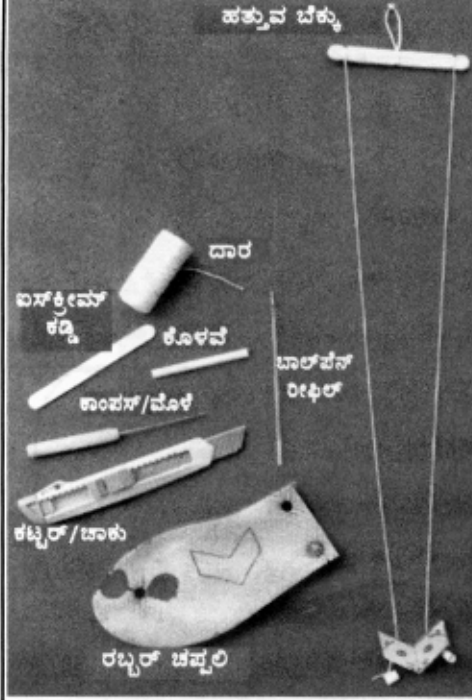
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟ

CODE O-06 ಹತ್ತುವ ಬೆಕ್ಕು (Climbing Cat) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

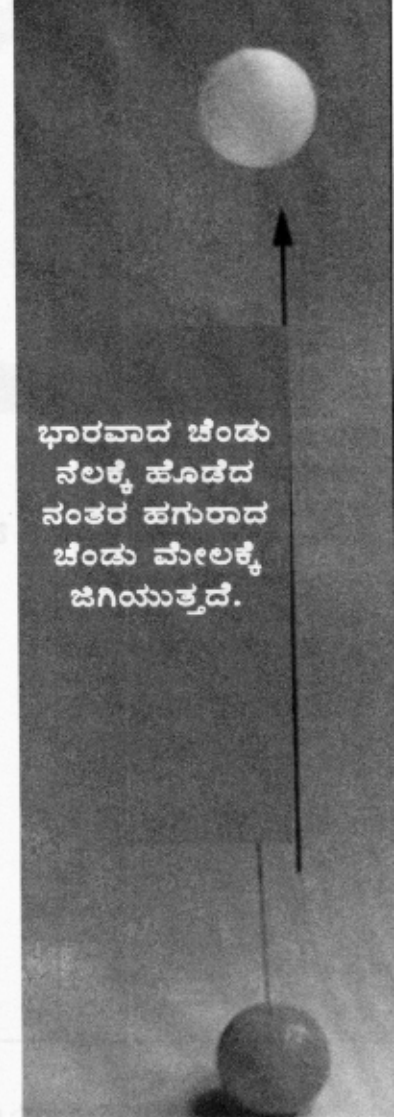
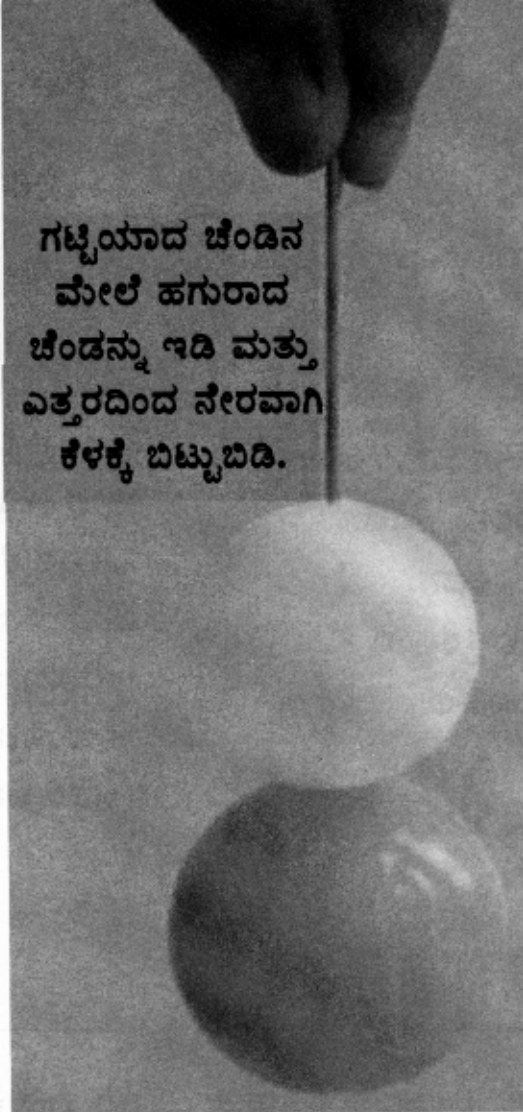
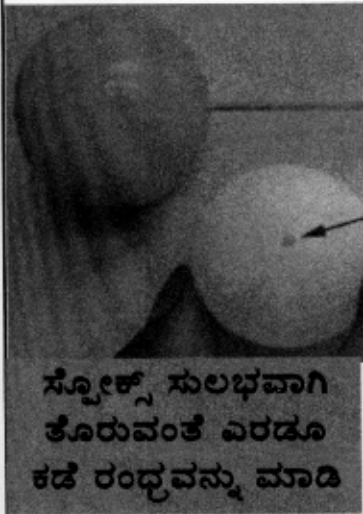
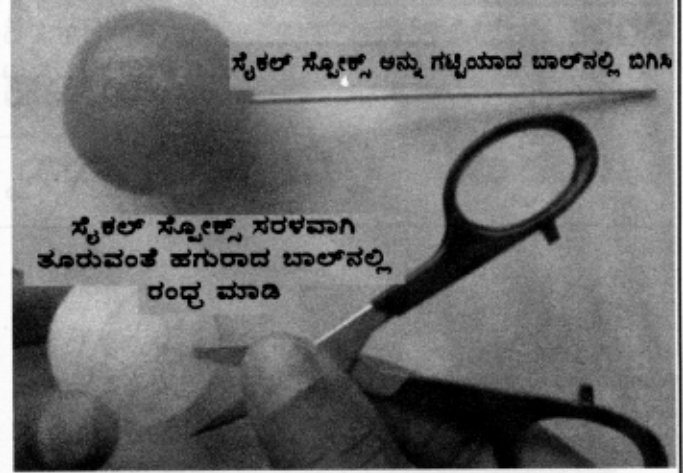
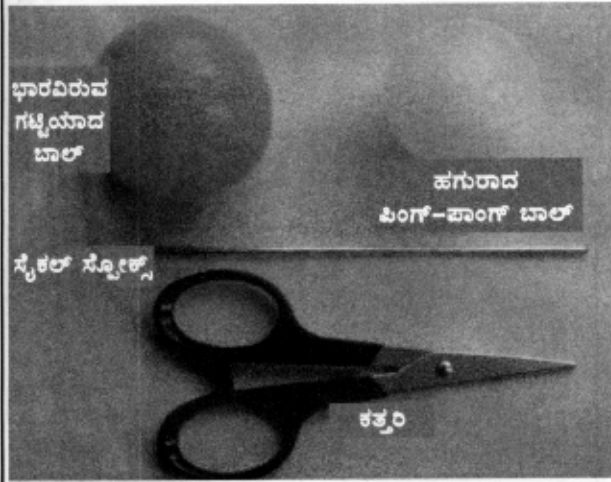


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

CODE O-09 ಜಿಗಿಯುವ ಚೆಂಡು (Back Bouncing Ball) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಜಿಗಿಯುವ ಬೆಂಡು

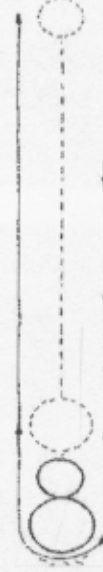
ಈ ಪ್ರಯೋಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡ ಬಾಲ್‌ಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ



ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಬಾಲ್
ಅನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು
ಅದನ್ನು ಒಂದು
ನಿಯಮಿತ ಎತ್ತರದಿಂದ
ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿ ಆಗ
ಅದು ಒಂದು ನಿಯಮಿತ
ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತದೆ



ಈಗ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ
ಬಾಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು
ಅದನ್ನು ಅಷ್ಟೇ
ಎತ್ತರದಿಂದ ಕೆಳಗೆ
ಹಾಕಿ ಆಗ ಆ ಬಾಲ್
ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ
ಜಿಗಿಯುತ್ತದೆ

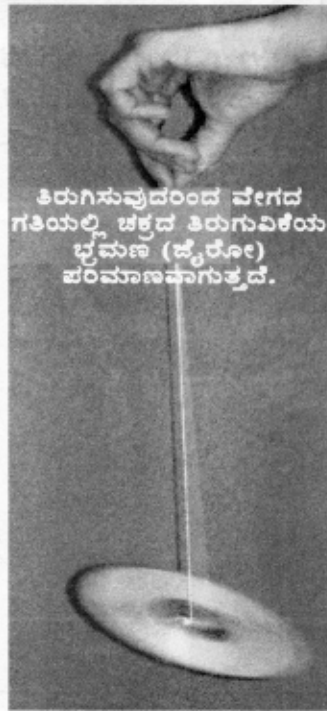
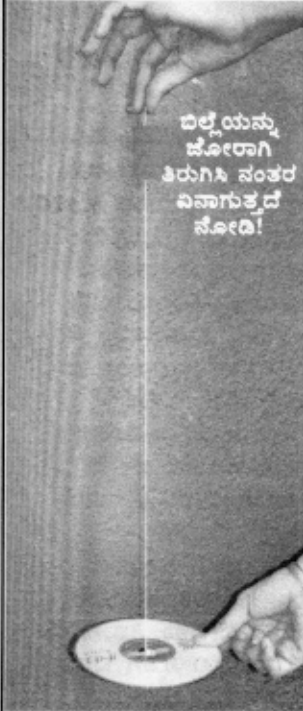
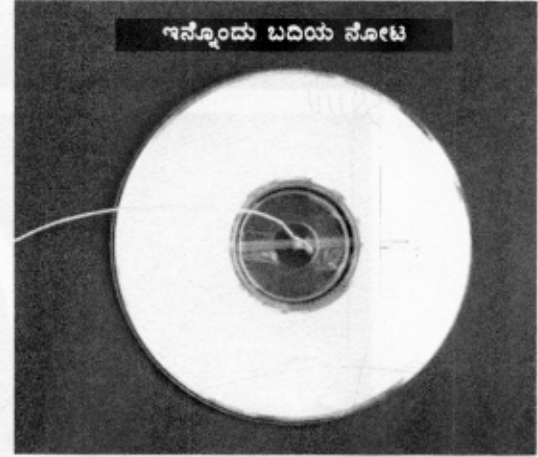


ಈಗ ಸಣ್ಣ ಬಾಲ್‌ನ
ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ಅವೆರಡನ್ನೂ ಅಷ್ಟೇ
ಎತ್ತರದಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಹಾಕಿ. ದೊಡ್ಡಬಾಲ್
ಮೊದಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತದೆ
ನಂತರ ಸಣ್ಣ ಬಾಲ್ ಹೊಡೆಯುತ್ತದೆ.
ಈ ಪರಿಣಾಮದಿಂದ ಸಣ್ಣ ಬಾಲ್
ಬಹಳ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತದೆ

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE O-14 ಬ್ರಮಣ ದರ್ಶಕ (Gyro-Disk)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಸಿ.ಡಿ.ಯ 'ವೇಗದ ಗತಿಯುಳ್ಳ ಚಕ್ರ'

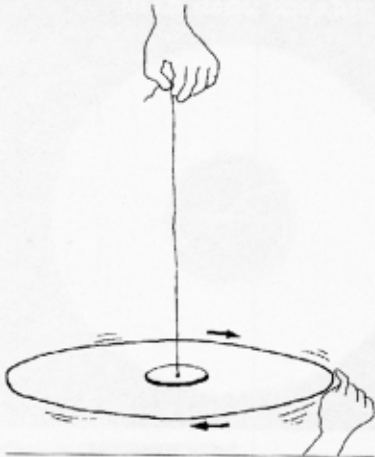
ಹಳೆಯ ಸಿ.ಡಿ., ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬದ ಮುಚ್ಚಳ, ಗೋಂದು ಮತ್ತು ದಾರ ಇವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾದ ವೇಗದ ಗತಿಯುಳ್ಳ ಚಕ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.



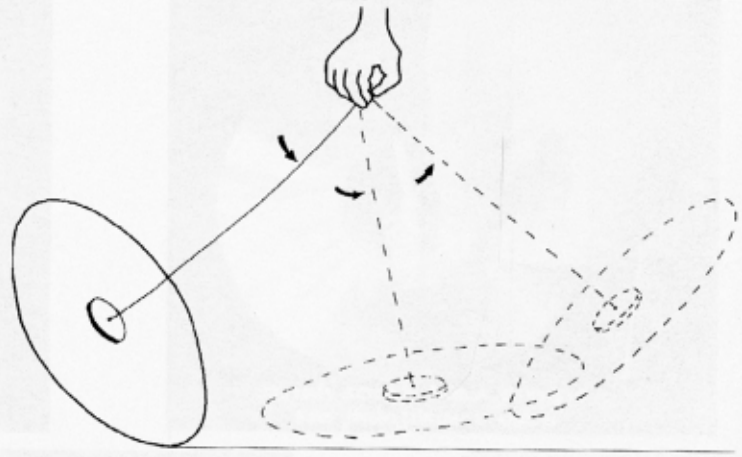
೧. ಫಿಲ್ಮ್ ಡಬ್ಬದ ಮುಚ್ಚಳದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ. ೩೫ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ದಾರವನ್ನು ಹೊಸದು ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಗಂಟುಹಾಕಿ. ಮುಚ್ಚಳದ ಸಮತಟ್ಟಾದ ಭಾಗವನ್ನು ಗೋಂದುವಿನಿಂದ ಸಿ.ಡಿ.ಗೆ ಅಂಟಿಸಿ.



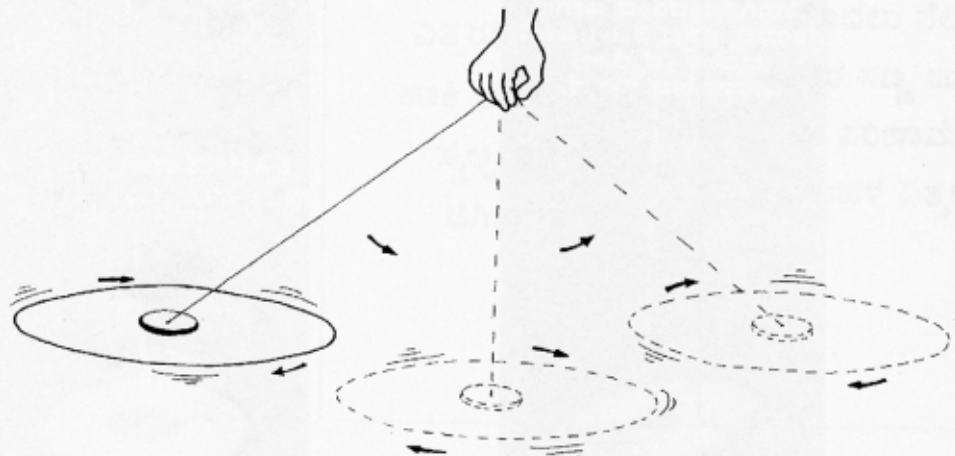
೨. ಇದು ಒಂದು ಸರಳ ಜೋಡಣೆ, ದಾರವು ಸರಳವಾಗಿ ತಿರುಗುವು ವಂತೆ ರಂಧ್ರಗಳಿರಲಿ.



೩. ದಾರದ ಕೊನೆಯಿಂದ ಸಿ.ಡಿ.ಯನ್ನು ನೇತು ಹಾಕಿ. ಸಿ.ಡಿ.ಯನ್ನು ತಿರುಗುವಂತೆ ಓಲಾಡಿಸಿ ಮೇಲಿನ ದಾರವು ಎಡಗಡೆಯಿಂದ ಬಲಗಡೆಗೆ ತಿರುಗುತ್ತಿರಲಿ.

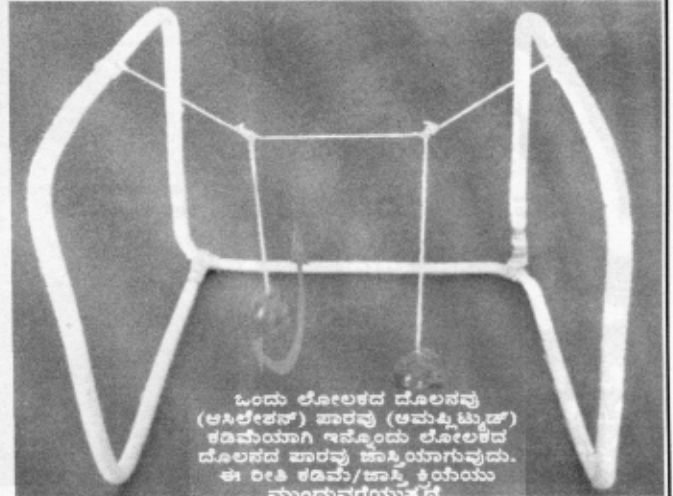
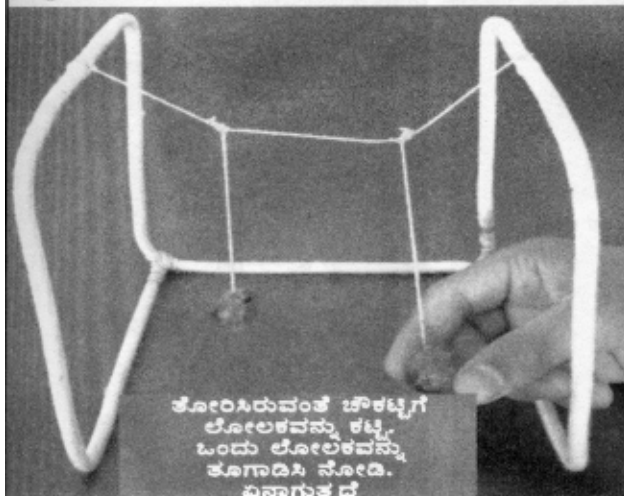
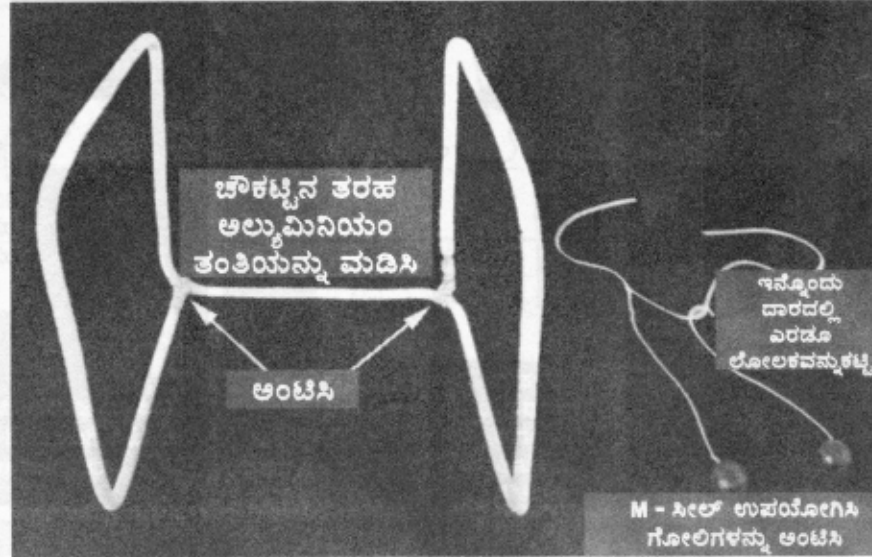
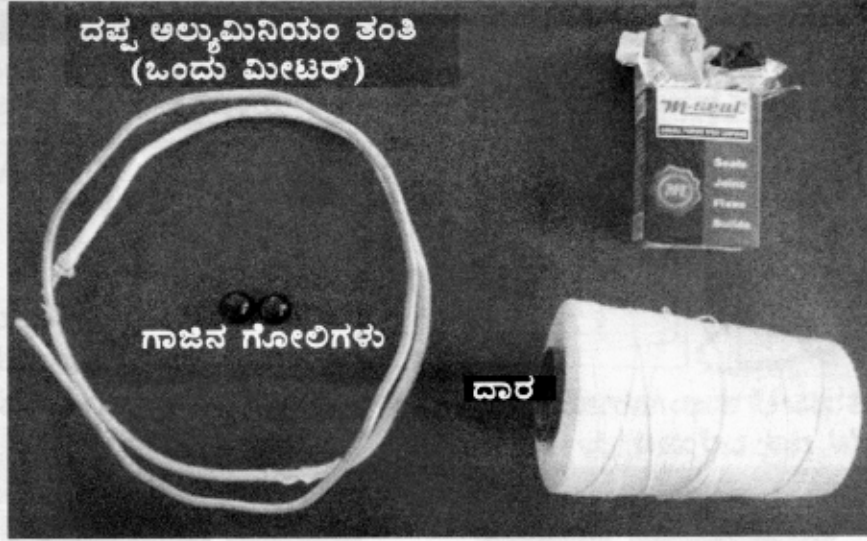


೪. ಸಿ.ಡಿ.ಯನ್ನು ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿದಾಗ ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆ ಯಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಸಿ.ಡಿ. ತಿರುಗಿರುವುದಿಲ್ಲ.



೫. ಸಿ.ಡಿ. ಅಂಚನ್ನು ಹಿಡಿದು ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯಿಂದ ಜೋರಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಿ, ಮತ್ತೆ ಓಲಾಡಿಸಿ ನಿಮಗೆ ಅಶ್ಚರ್ಯವಾಗುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಡಿಯು ಸಮ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುತ್ತಾ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಾಯಿಸದೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಬಲಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಈ ತಿರುಗು ತಿರುವ ಸಿಡಿಯು ವೇಗದ ಭ್ರಮಣ ದರ್ಶಕ ಚಕ್ರದಂತೆ (ಜೈರೋ ಸ್ಕೋಪ್) ವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಾರಿ ತಿರುಗುಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆ ಅದು ತಿರುಗುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾ ತನ್ನ ಮೊದಲ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುತ್ತದೆ.

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE O-28 ಸಹಾನುಭೂತಿಯುತ ದೊಲಕ (Sympathetic Marbles) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

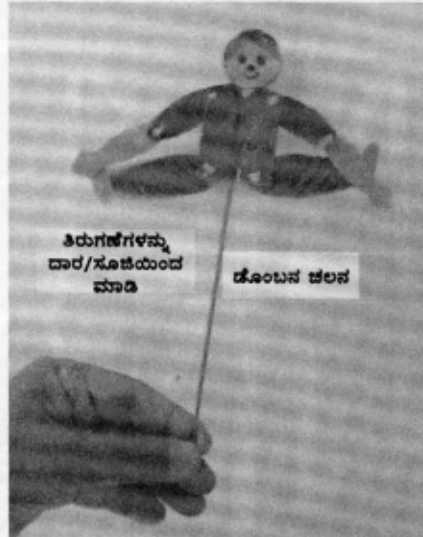
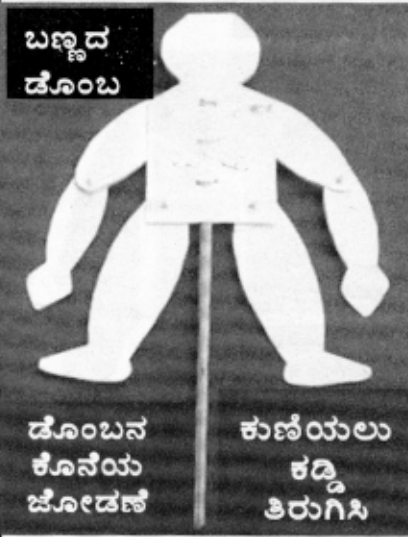
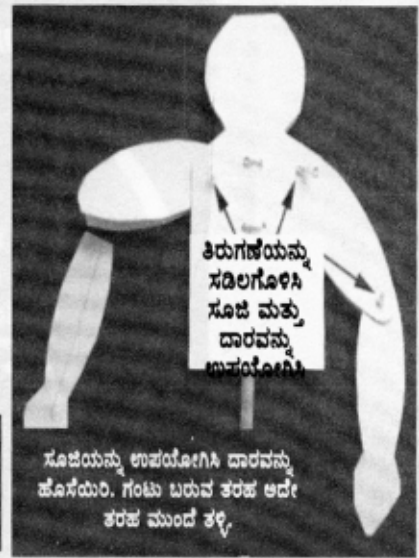
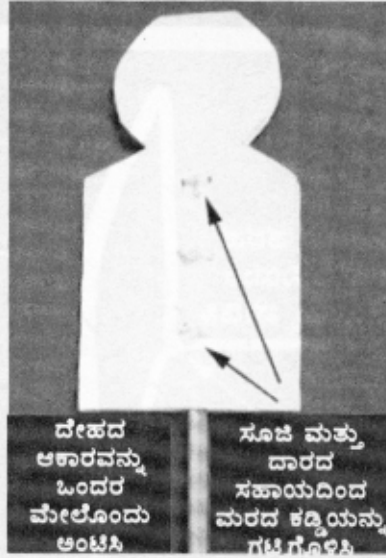
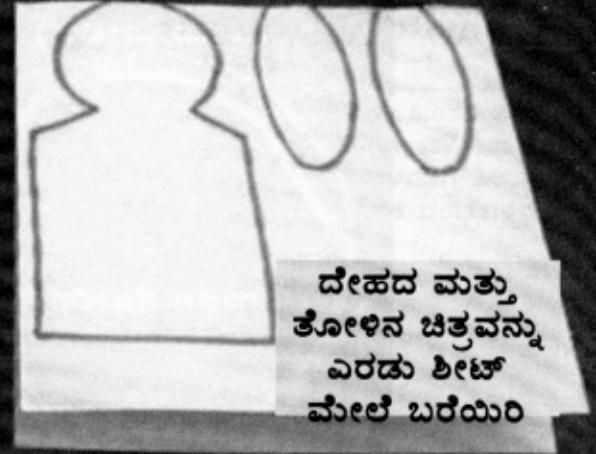


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE P-01 ದೊಂಬ (Acrobat)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

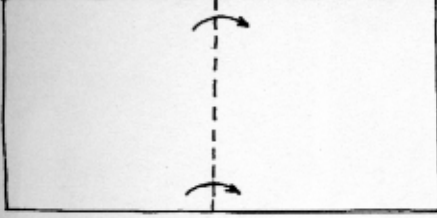
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE P-01A

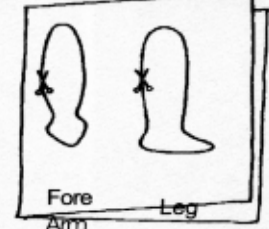
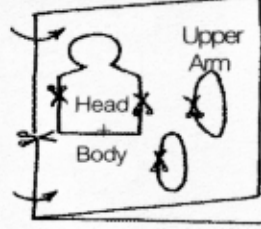
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ದೊಂಬ

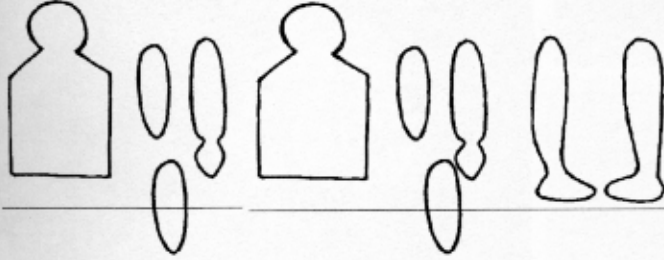
ಇದು ಒಂದು ಸರಳ ಮತ್ತು ಚಲನಾತ್ಮಕ ಮಾದರಿ. ಈ ಆಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೋಳುಗಳು ಮತ್ತು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವುದರಿಂದ ಈ ದೊಂಬವು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲಾಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಕೇಂದ್ರಾಪಗಾಮೀ ಬಲವನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತದೆ.



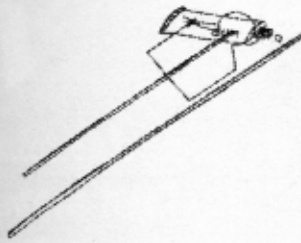
೧. ೩೦ ಸೆ.ಮಿ X ೧೫ ಸೆ.ಮಿ ಕಾರ್ಡ್‌ಶೀಟನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ.



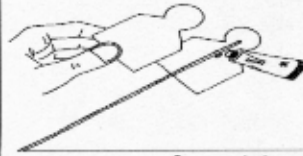
೨. ತಲೆ ದೇಹದ ಭಾಗ, ಎರಡು ಮುಂದೋಳುಗಳು, ಒಂದು ತೋಳು ಮತ್ತು ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಚಿತ್ರಿಸಿ.



೩. ಕತ್ತರಿಸಿದ ನಂತರ ನಿಮಗೆ ದೇಹ ಭಾಗದ ೧೦ ತುಂಡುಗಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ನಿಮಗೆ ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ.



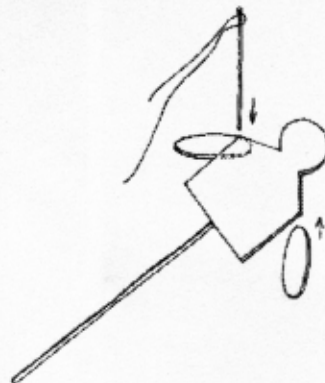
೪. ೨೫ ಸೆ.ಮಿ ಗೆ ಪೊರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಒಂದು ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಗೋಂದುವಿನಿಂದ ಅಂಟಿಸಿ. ಈ ಕಡ್ಡಿಯು ದೇಹದ ಮತ್ತು ತಲೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರಲಿ.



೫. ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ದೇಹದ ಭಾಗ ಮತ್ತು ತಲೆಯ ಆಕಾರದ ಮೊದಲನೆಯ ದೇಹದ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಸಿ (ಪೊರಕೆ ಕಡ್ಡಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಗೋಂದನ್ನು ಹಾಕಿ)



೬. ಎರಡು ಎಳೆ ದಾರವನ್ನು ಉದ್ದದ ಸೂಜಿಯಲ್ಲಿ ಪೋಣಿಸಿ ಗಂಟುಹಾಕಿ.



೭. ಮುಂದೋಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ದೇಹದ ಎಡಭುಜದ ಭಾಗ ಮತ್ತು ಬಲಭುಜದ ಭಾಗವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ.

116

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

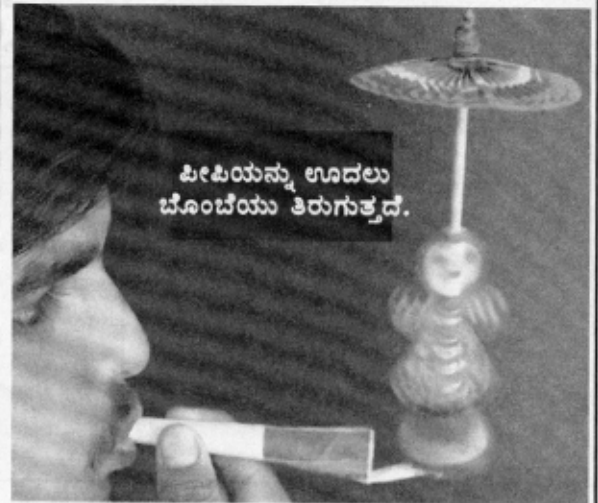
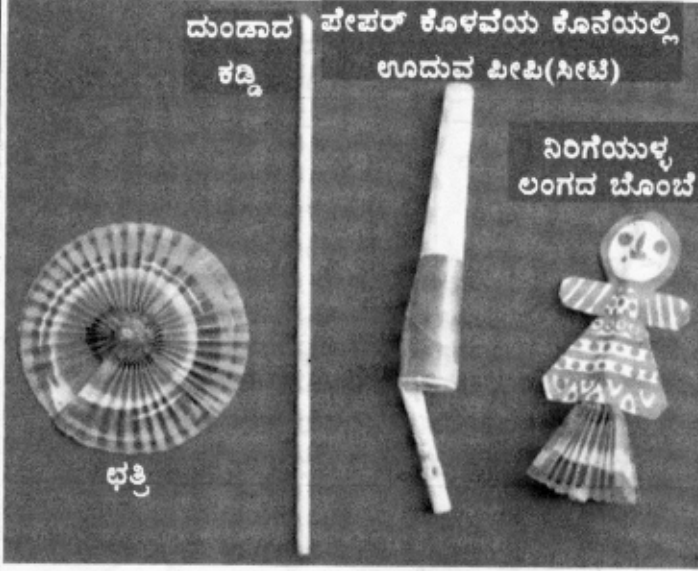
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

187

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE P-02 ತಿರುಗುವ ಬೊಂಬೆ (Spinning Doll)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



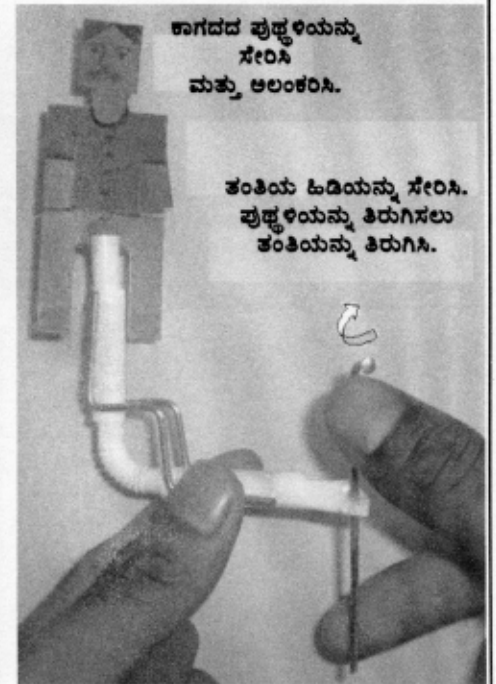
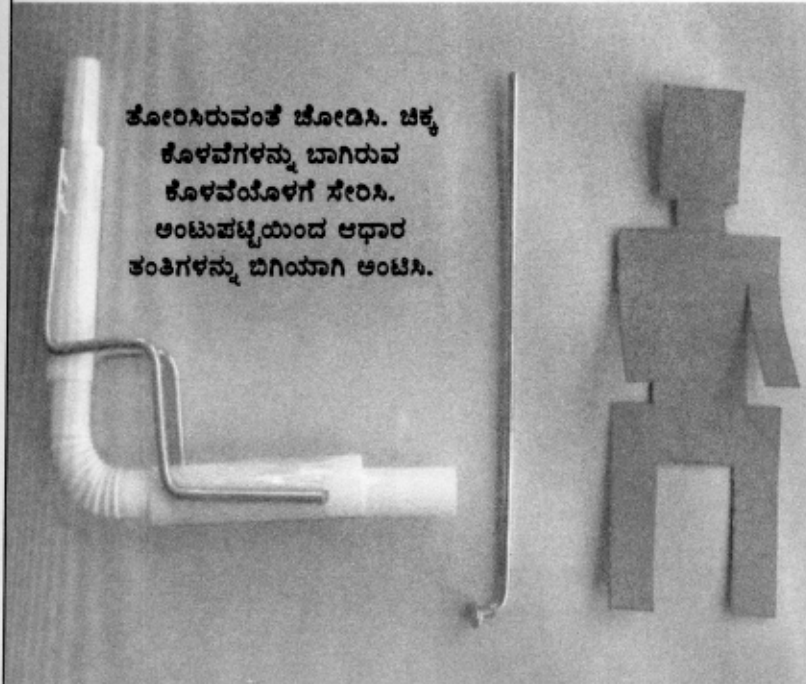
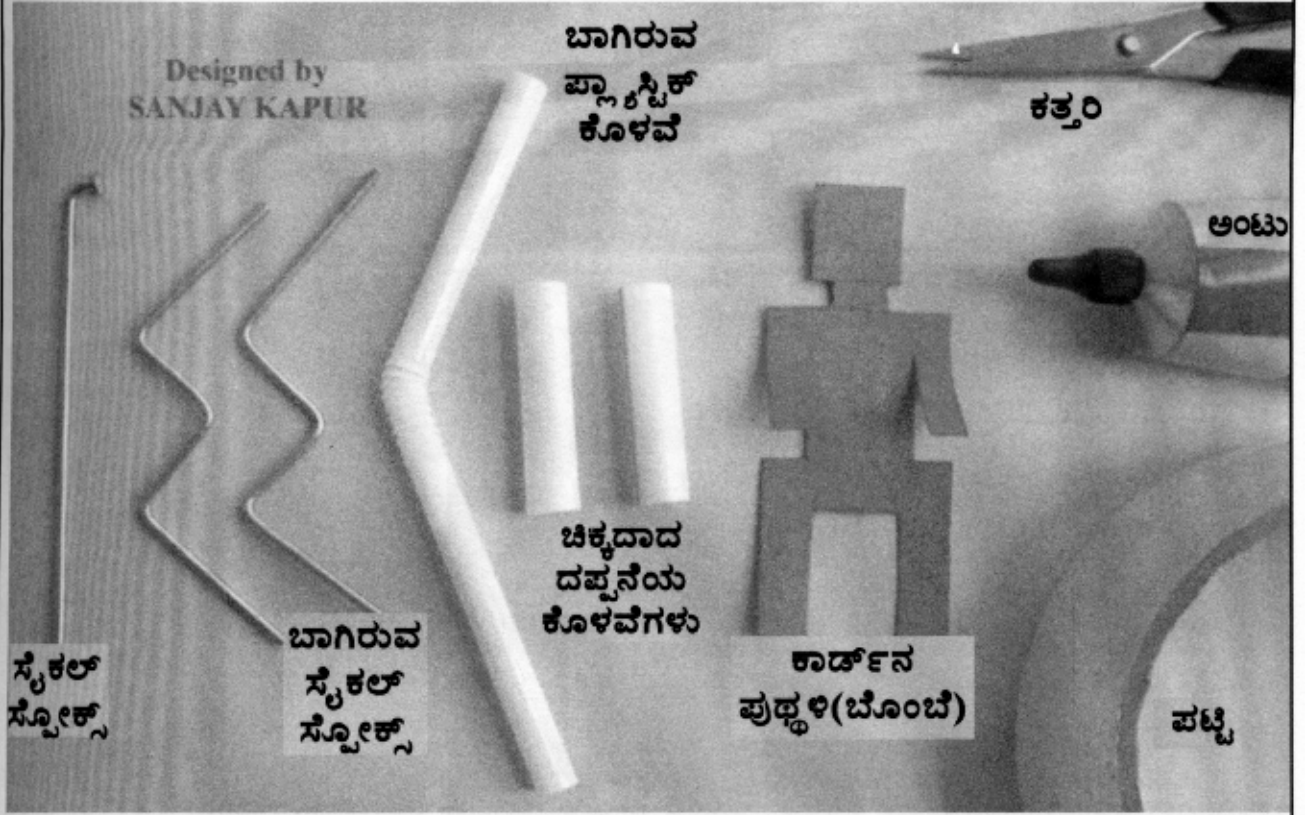
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

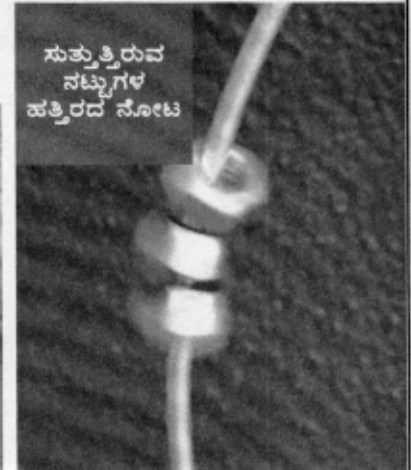
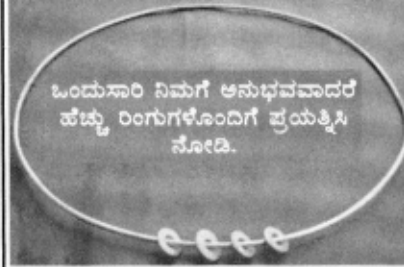
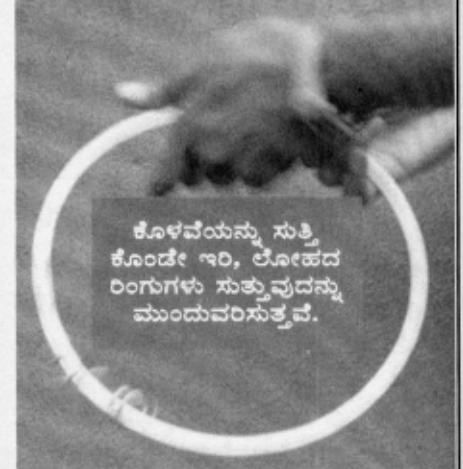
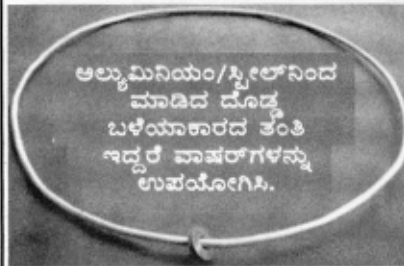
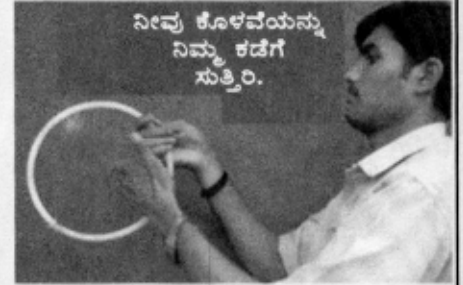
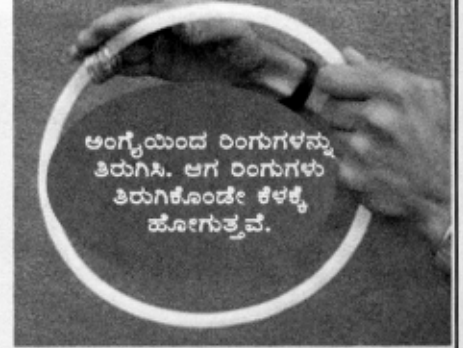
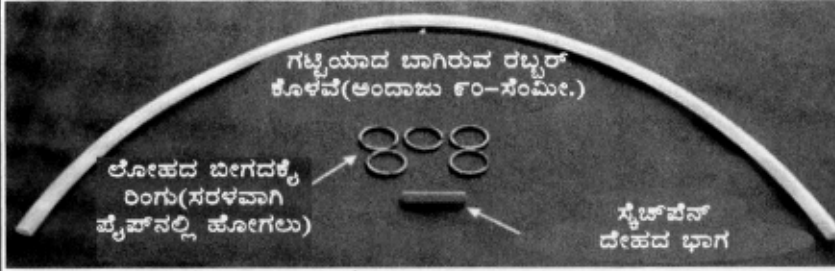
CODE P-06 ತಿರುಗುವ ಬೊಂಬೆ (Rotating Doll) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE P-07 ತಿರುಗುವ ರಿಂಗುಗಳು (Spinning Rings) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

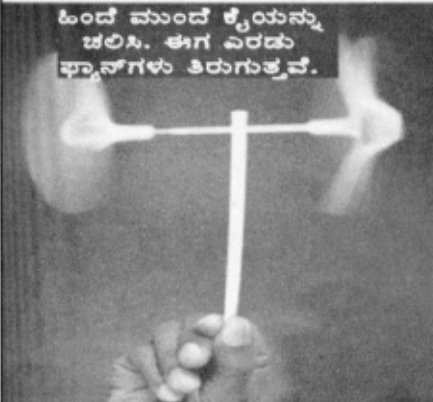
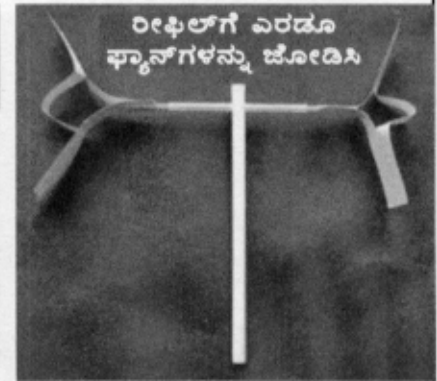
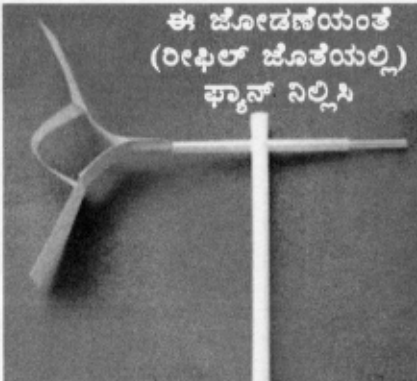
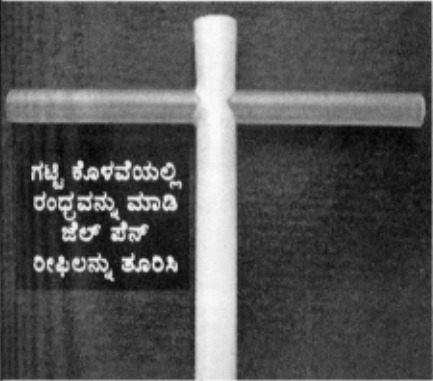
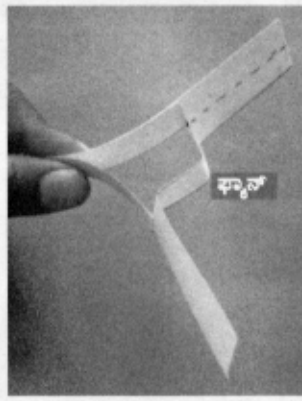
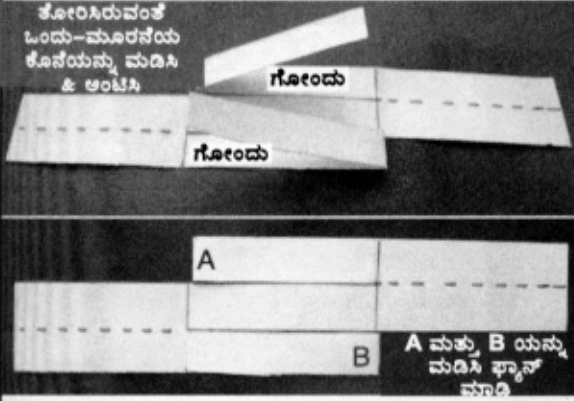
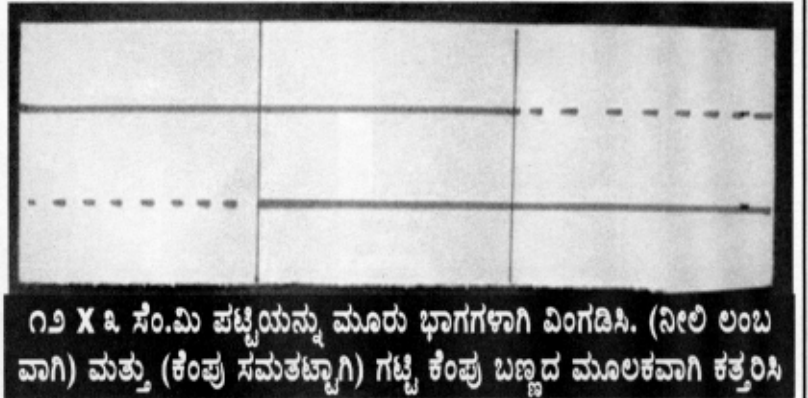
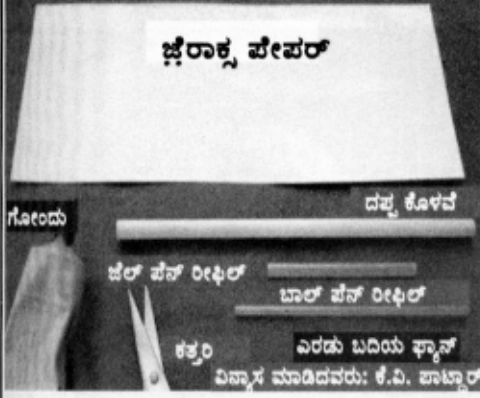


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

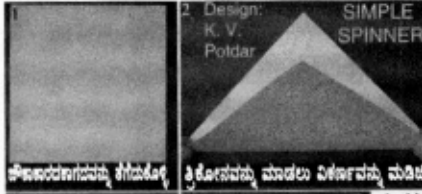
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE P-09 ಎರಡು ಬದಿಯ ಫ್ಯಾನ್ (Two Way Fan) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

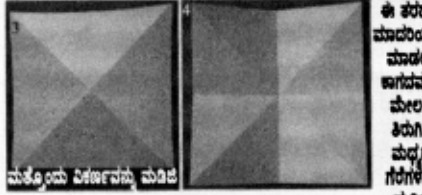
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE P-10 ತಿರುಗಟಲೆ (Simple Spinner) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

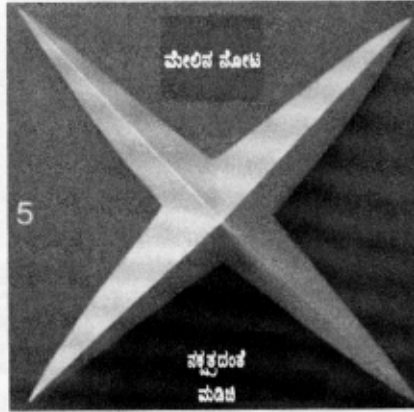


1. Design: K. V. Poldar

SIMPLE SPINNER

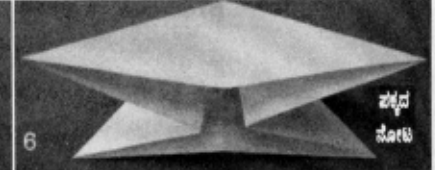


2. ತಿರುಗಟಲೆಯ ಮೂಲ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಮೆಚಿ

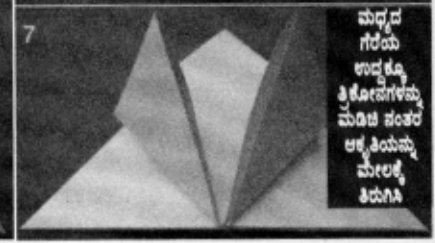


ಮೇಲಿನ ನೋಟ

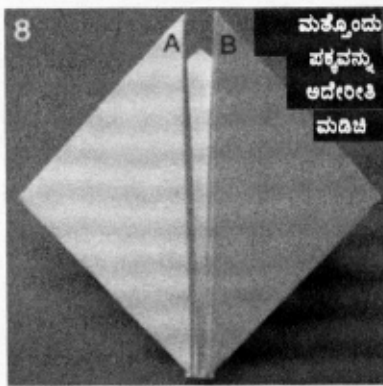
ನಕ್ಷತ್ರದಂತೆ ಮೆಚಿ



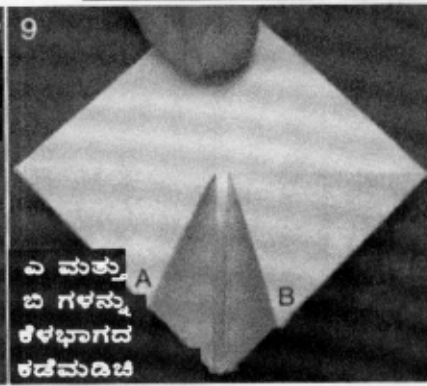
ಪಕ್ಕದ ನೋಟ



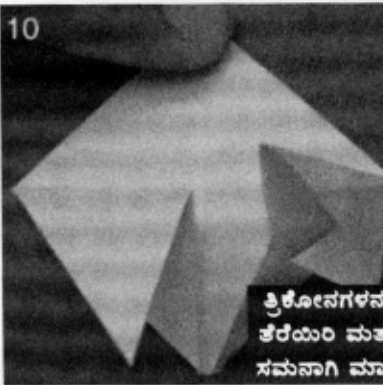
ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ತಿರುಗಟಲೆಯನ್ನು ಮೆಚಿ ಸಂತರ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ



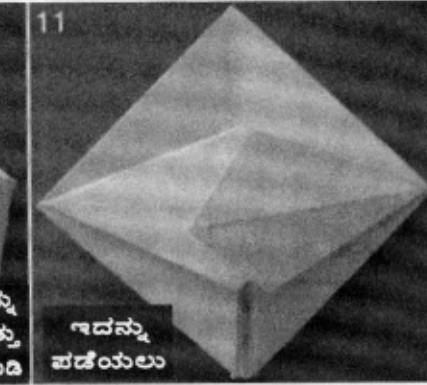
ಮತ್ತೊಂದು ಪಕ್ಕವನ್ನು ಅದೇ ರೀತಿ ಮೆಚಿ



ಎ ಮತ್ತು ಬಿ ಗಳನ್ನು ಕೆಳಭಾಗದ ಕಡೆ ಮೆಚಿ



ತಿರುಗಟಲೆಯನ್ನು ತೆರೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ಸಮನಾಗಿ ಮಾಡಿ

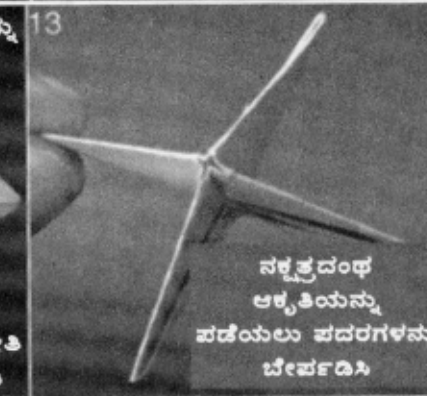


ಇದನ್ನು ಪಡೆಯಲು

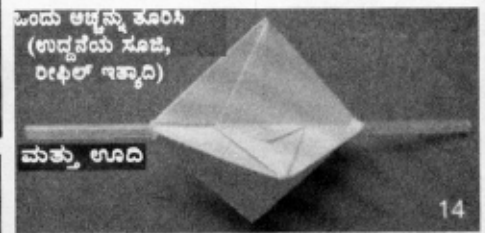


ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ

ಪುನಃ ಅದೇ ರೀತಿ ಮಾಡಿ



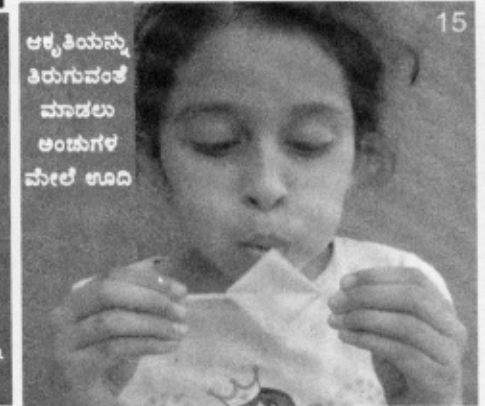
ನಕ್ಷತ್ರದಂತೆ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಪದರಗಳನ್ನು ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ



ಒಂದು ಅಕ್ಷವನ್ನು ತೂರಿಸಿ (ಉದ್ದನೆಯ ಸೂಜಿ, ರೀಫಿಲ್ ಇತ್ಯಾದಿ)

ಮತ್ತು ಊದಿ

14



ಆಕೃತಿಯನ್ನು ತಿರುಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಅಂಚುಗಳ ಮೇಲೆ ಊದಿ

15

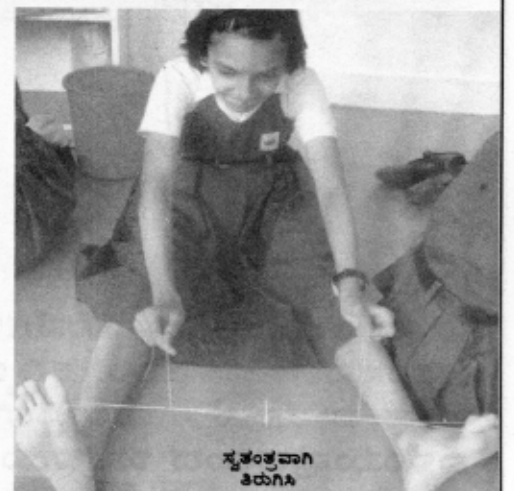
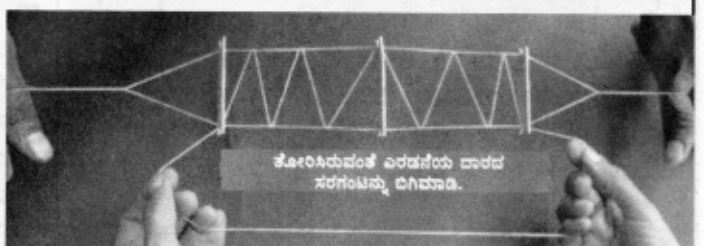
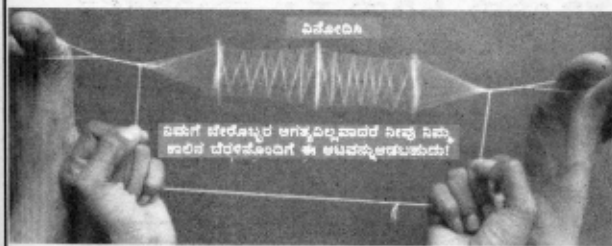
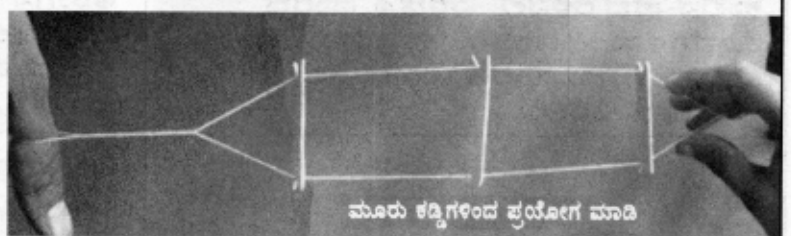
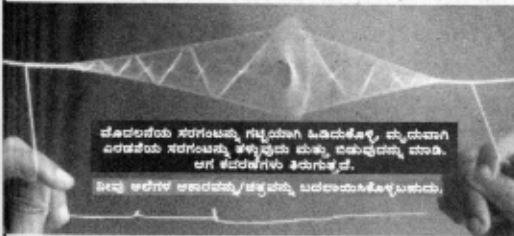
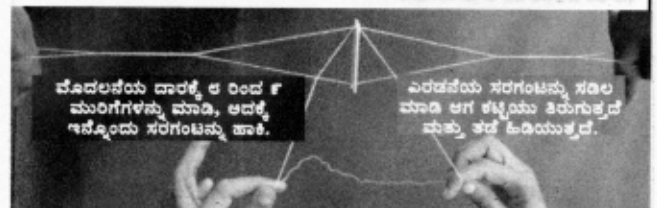
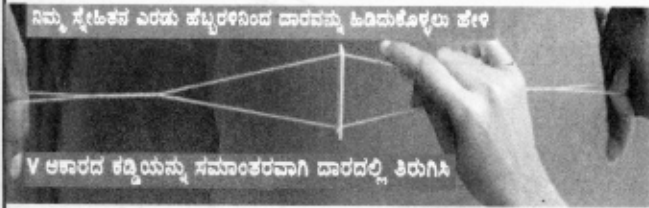
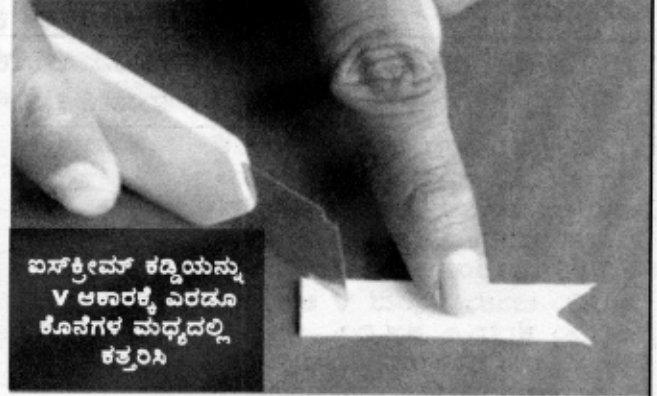
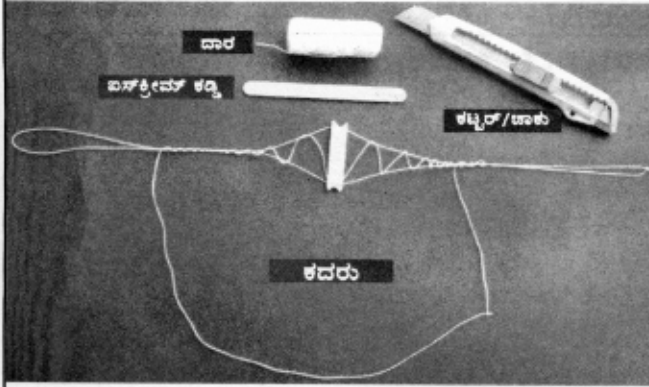
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE P-12 ತಿರುಗುವ ಕದರು (Spindle)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

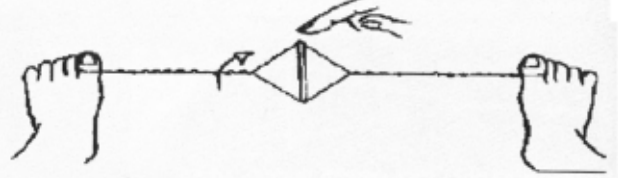
ಸರಳ ಕದರಣೆ

ಇದು ಒಂದು ಭಾರತದ ರಚನಾ ಆಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದಾರ ಮತ್ತು ಹಳೆಯ ಐಸ್ ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

೧. ಎರಡು ದಾರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ೮೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಸರಗಂಟನ್ನು ಹಾಕಲು ದಾರದ ಎರಡು ಕೊನೆಗಳಿಗೆ ಗಂಟು ಹಾಕಿ. ಒಂದು ಐಸ್ ಕ್ರೀಮ್ ಕಡ್ಡಿಯ ತುಂಡನ್ನು ೬ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದ ಇರಲಿ. ಚಾಕುವಿನಿಂದ V ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಎರಡು ಕಡೆಗೂ ಕತ್ತರಿಸಿ. ಈ ಕೊಯ್ಲುಗಳು ದಾರವನ್ನು ಹಿಡಿಯುವಂತಿರಲಿ.



೨. ದಾರದ ಒಂದು ಸರಗಂಟನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬರಳಿನಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ದಾರದ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ. ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತೂರಿಸಿ ದಾರವು ಬಿಗಿಯಾಗಿರಲಿ ಹಾಗೇ ಕಡ್ಡಿಯ ಅಡುಮಿದ ತಿರಲಿ.



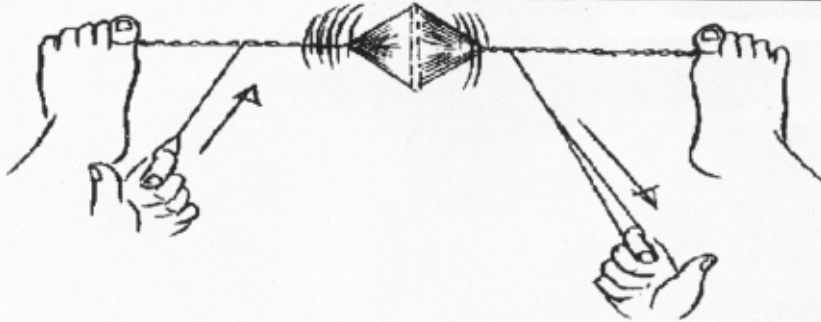
೩. ಮುರಿಗೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ದಾರದ ತುಂಬಾ ಮುರಿಗೆಗಳಿರಲಿ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗಂಟುಗಳು ಬರುವ ತರಹ ನಂತರ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ದಾರವು ಮುರಿಗೆ ಬಿಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.



೪. ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಮತ್ತು ಬೇರೆ ಸರಗಂಟನ್ನು ಹಾಕಿ. ಈ ಎಲ್ಲಾ ಗಂಟುಗಳು V ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಹೋಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.



೫. ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಸ್ವಲ್ಪ ಮುರಿಗೆಗಳನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಈ ಕೆಲಸವನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಮಾಡಿ. ಆಗ ಗಂಟುಗಳು ಇದೇ ತರಹ ಸ್ವಲ್ಪ ಮುರಿಗೆ ಗಳನ್ನು ಮೊದಲನೆಯ ಸರಗಂಟನ್ನು ಎರಡನೆಯ ಸರಗಂಟಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಎರಡನೆಯ ಸರಗಂಟು ಕೊನೆಗಳು ಸಡಿಲವಾಗಿರಲಿ.



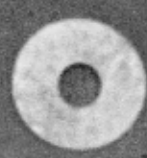
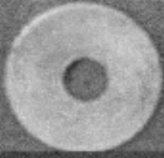
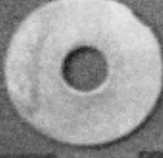
೬. ದಾರದ ಎರಡೂ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎರಡನೆಯ ಸರಗಂಟನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಎಳೆಯಿರಿ. ಕಡ್ಡಿಯು ತಿರುಗುವದನ್ನು ನೋಡಿ. ನಿಮಗೆ ಹಳೆಯ ಲೇಫ್ ಮಿಷನ್‌ನ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಜ್ಞಾಪಕ ಎರಡನೆಯ ಸರಗಂಟನ್ನು ಎಳೆಯುವುದರಿಂದ ಬರಬಹುದು.

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE P-29 ಜಾದು ಚಲನ (Magic Motion)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

೬೦-೭೦ ಸೆಂ.ಮಿ ಉದ್ದದ ಮೊರೆಗಾಡಿಯಿರುವ ಕಂಬಿ



ಕಬ್ಬಿಣದ ವಾಶರ್

ಜಾದು ಚಲನ

ಅಯಸ್ಕಾಂತ

ಸ್ಕ್ರೂ ನಲ್ಲಿ
ವಾಶರ್
ಗಳನ್ನು
ತಿರುಗಿಸಿ

ವಾಶರ್‌ನ
ವ್ಯಾಸವು
ಸ್ಕ್ರೂ ನ
ವ್ಯಾಸಕ್ಕಿಂತ
ಸ್ವಲ್ಪ
ದೊಡ್ಡ
ದಾಗಿರಲಿ

ನರ್ತನೆ
ಮಾಡುತ್ತಾ
ಕೆಳಗಿಳಿ
ಯುತ್ತಿರುವ
ವಾಶರ್‌ಗಳು

ಅದೇ ತರಹ
ಅಯಸ್ಕಾಂತ
ವನ್ನು ಕೂಡ
ಮಾಡಬಹುದು

ಅಯಸ್ಕಾಂತ
ಗಳು
ತಿರುಗುತ್ತಾ
ಕೆಳಗಿಳಿಯು
ತ್ತವೆ.

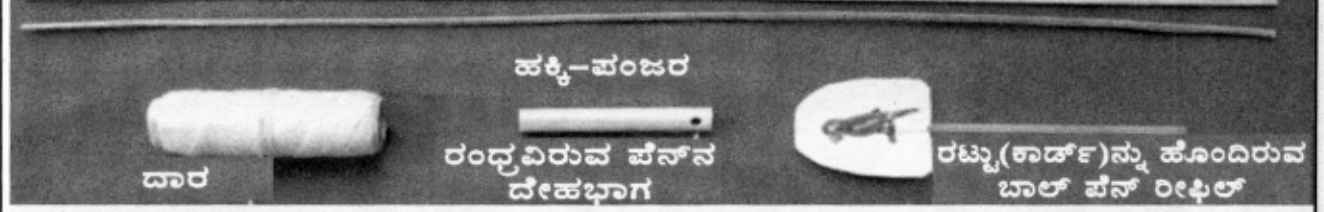
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

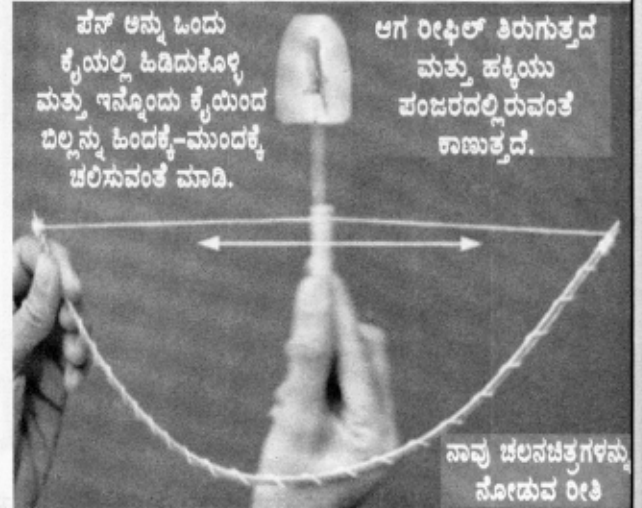
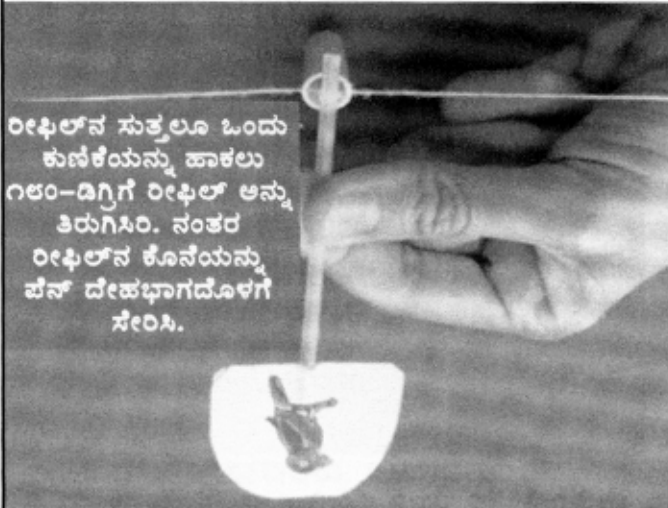
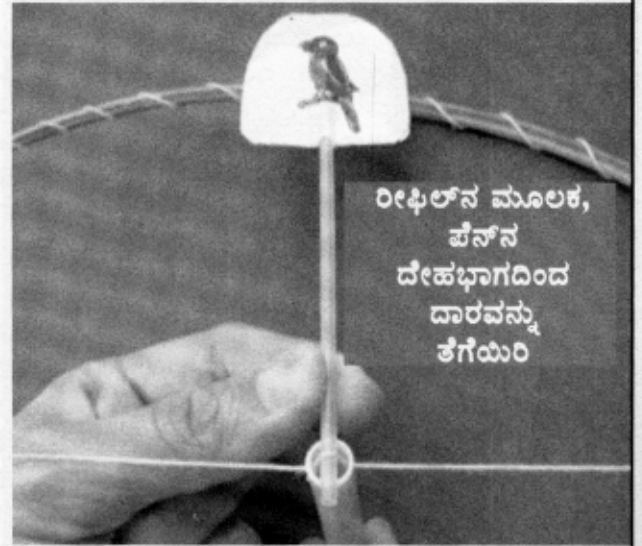
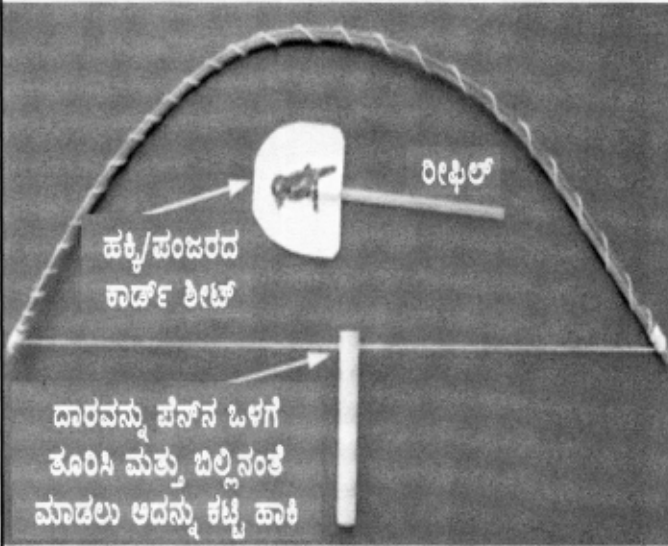
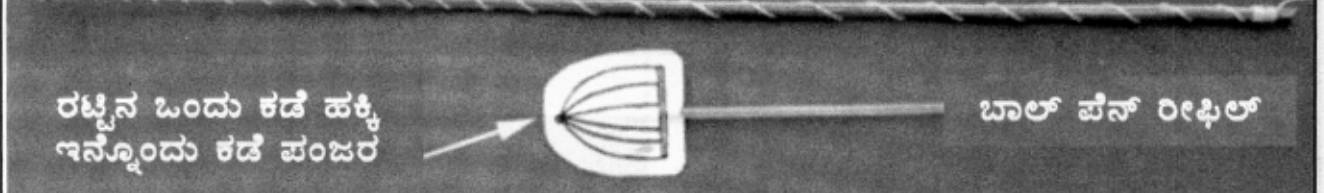
CODE Q-01 ಹಕ್ಕಿ-ಪಂಜರ (Bird In Cage)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

ಪರಕೆಯ ಕಡ್ಡಿಗಳು/ಬಾಗುವಂಥ ಕಡ್ಡಿಗಳು



ಪರಕೆಯ ಕಡ್ಡಿಗಳು ಬಲವಾಗಿರಲು ಅವುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಗಂಟು ಹಾಕಿ



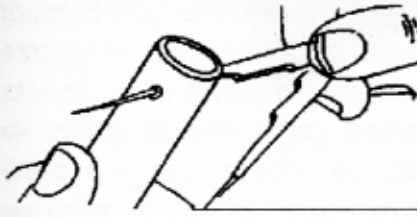
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

CODE Q-01A ಹಕ್ಕಿ-ಪಂಜರ (Bird In Cage)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

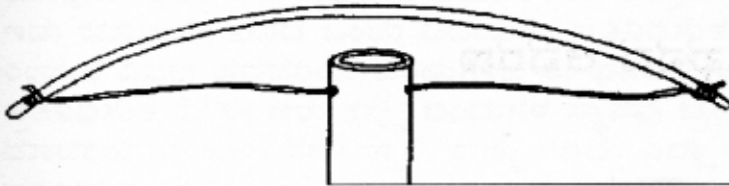
ನಾವು ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣುಗಳಿಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ಆದರೆ ನಾವು ನೋಡುವುದನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯ ಮುಂದುವರಿಸಿದ ನಂತರ ಅದು ನಮ್ಮ ಗೃಹಿಯಿಂದ ಸ್ಥಳಾಂತರಿವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನೇ ದೃಷ್ಟಿ ಅವ್ಯಯ ಎನ್ನಲಾಗುತ್ತದೆ. ದೃಷ್ಟಿಯ ಅವ್ಯಯವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತೋರಿಸಲು ಬಿಲ್ಲು ಬೈರಿಂಗಿಯ ತತ್ವವನ್ನು ಈಗಲೂ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.



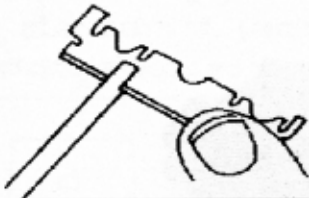
೧. ಒಂದು ಖಾಲಿಯಿರುವ ಕಾಟನ್ ರೀಲನ್ನು ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳಿ. ಒಂದು ವಿಭಾಜಕದ ಮುಖಾಂತರ ರೀಲ್‌ನಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ



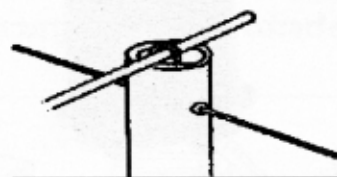
೨. ರಂಧ್ರದ ಮುಖಾಂತರ ದಾರವನ್ನು ತೂರಿಸಿ.



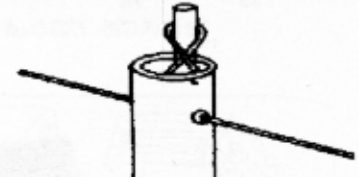
೩. ದಾರದ ಎರಡೂ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ತೆಂಗಿನ ಪರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯ ಕೊನೆಗಳಿಗೆ ಗಂಟುಹಾಕಿ ಮತ್ತು ಪರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಕಮಾನಿನಂತೆ ಬಾಗಿಸಿ. ಬಿಲ್ಲಿನ ತಂತಿಯು ಸ್ವಲ್ಪ ಸಡಿಲವಾಗಿರಲಿ



೪. ೧೦ ಸೆಂಮೀ. ಉದ್ದದ ಪರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ೧ ಸೆಂಮೀ. ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಸೀಳಿ.



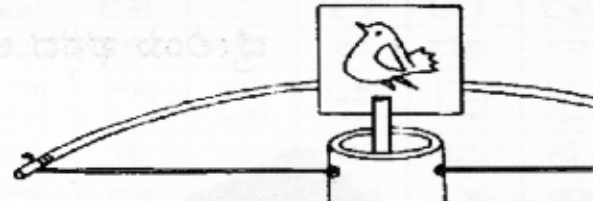
೫. ಪರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯನ್ನು ರೀಲ್‌ನ ಒಳಗೆ ಸೇರಿಸಿ ಮತ್ತು ದಾರವನ್ನು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆಯಿರಿ.



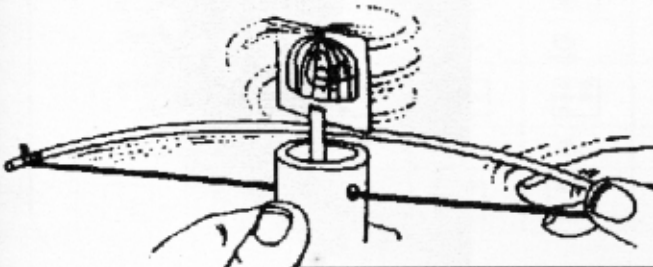
೬. ಜೊಂಡನ್ನು ೧೮೦-ಡಿಗ್ರಿಗೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ರೀಲ್‌ನ ಒಳಗೆ ಇಡಿ. ಆಗ ದಾರವು ಜೊಂಡಿನ ಸುತ್ತಲೂ ಕುಣಿಕೆಯನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.



೭. ೩ ಸೆಂಮೀ. ಇರುವ ಚೌಕಾಕಾರದ ರಟ್ಟಿನ ಎರಡು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಪಂಜರ ಮತ್ತು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ.



೮. ರೀಲ್‌ನ ಸೀಳಿನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಇರುಳಾಗಿ ಇಡಿ ಮತ್ತು ಅದು ಅಂಟಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಂಟನ್ನು ಹಾಕಿ.



೯. ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ದಾರವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ. ಆಗ ರೀಲ್ ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಹಕ್ಕಿಯು ಪಂಜರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಬಿಲ್ಲು ಬೈರಿಂಗಿಯು ಒಂದು ಸುಂದರವಾದ ಕ್ರಿಯಾವಿನ್ಯಾಸ. ಇದು ಬಿಲ್ಲಿನ ನೇರ ಚಲನೆಯನ್ನು, ರೀಲಿನ ತಿರುಗುವ ಚಲನೆಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

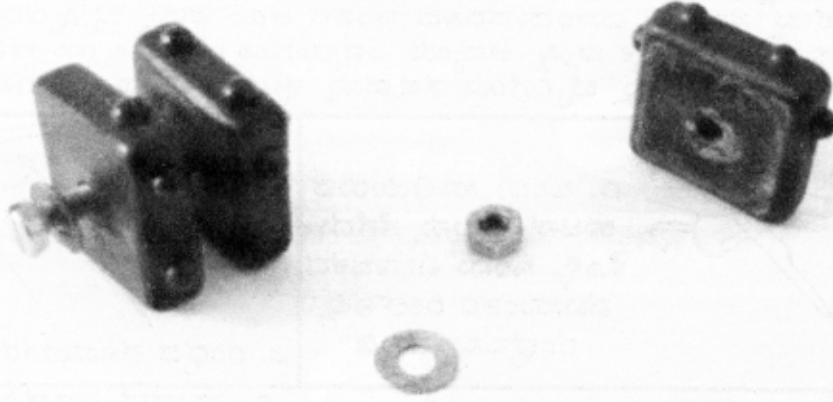
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE Q-02 ಬ್ರೇಲಿಯ ಘನ (Braille Cube)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



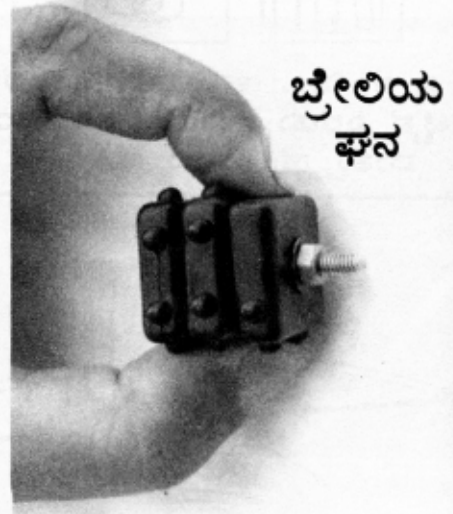
ಬ್ರೇಲಿಯ ಘನದ ಆವರಣ



ಬ್ರೇಲಿಯ ಘನದ ಆವರಣ



ಬ್ರೇಲಿಯ ಘನ



ಬ್ರೇಲಿಯ ಘನ

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

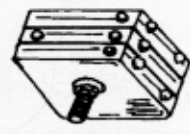
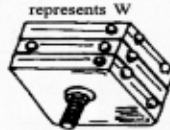
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಬ್ರೇಲಿಯ ಘನ

ಸಾಧರಣವಾಗಿ ದುರ್ಬಲ ಜನರು ಬ್ರೇಲಿ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ವಿಸ್ಮಯ ಘನದಿಂದ ಇದನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದವರು ಜ್ಯಾರಿಟಿ ವಿದ್ಯಾ ವೈಕ್ಯ ಚೆನ್ನೈ ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಎರಡು ರೂಪಾಯಿಗೆ ಮಾರಿದರು!

೧. ಈ ಸಾಧನವು ರುಬಿಕ್ಸ್ ಘನದ ಸಮಾನ ರೂಪದಲ್ಲಿದೆ. ಆದರೆ ಭಿನ್ನವಾದ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಅದರ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಲು ಅನುರೂಪವಾದ ಬ್ರೇಲಿ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು. ಯಾವುದೇ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಬಿಂದುಗಳು ಯಾವುದೇ ಆರು ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು. ಘನದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕಂಬ ಸಾಲುಗಳು ಹಾಗೂ ಎರಡು ಅಡ್ಡ ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಎರಡು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಪಡಿಸಿ. ಈ ಘನವು ಮೂರು ವೃತ್ತ ಭಾಗವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಇವು ಒಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಅಕ್ಷದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಭಿನ್ನವಾದ ಬಿಂದುಗಳು ಮಾದರಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು. ಅದರ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನವಾದ ಅಕ್ಷರಗಳು ಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅಕ್ಷರಗಳು ಅಕ್ಷರಮಾಲೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಭಾರತದ ಯಾವುದೇ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ (ಅಥವಾ ಮಾದರಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ ಯಾವುದೇ ಪ್ರಪಂಚದ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ) ಇದು ಯಾವುದೇ ಘನದ ಒಂದು ಬದಿಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಕಪ್ಪು ಬಿಂದುಗಳ ಸ್ಥಾನವು ೧ ರಿಂದ ೬ ವಿವಿಧ ಮಾದರಿಯ ಬಿಂದುಗಳು. ಈ ಘನದಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರಗಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆರು ಕಪ್ಪು ಬಿಂದುಗಳ ಸ್ಥಾನವು ಬ್ರೇಲಿಯ ಸುಮಾರು ೬೩ ಬಿಂಧುಗಳ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಕೂಡ ರಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಎಲ್ಲಾ ಭಾಷೆಯ ಅಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕ್ರಮ ಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಎಲ್ಲವೂ ಘನದ ಬದಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಒಂದು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ ನಕ್ಷೆಯು ಅಕ್ಷರ ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. (ಅದರ ಬಿಂದುಗಳ ಮಾದರೀ) ಯಾರೇ ಆಗಲಿ ಒಂದು ತಾಸಿನಲ್ಲಿ ಈ ಘನವನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.



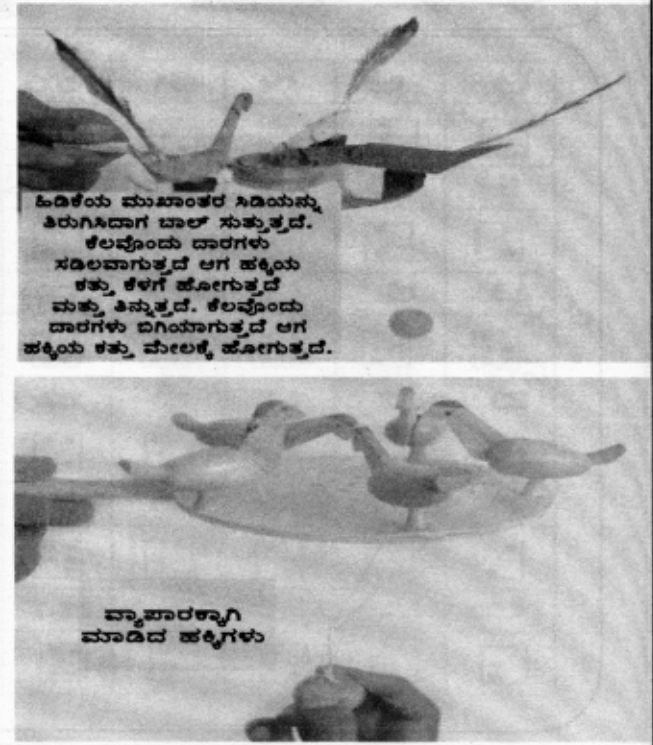
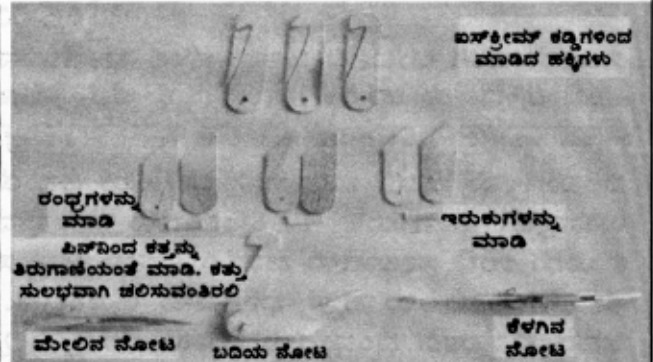
ಅ	ಆ	ಇ	ಈ	ಉ	ಊ	ಋ	ೠ	ಓ	ಔ
ಕ	ಖ	ಗ	ಘ	ಙ	ಚ	ಛ	ಜ	ಝ	ಞ
ಟ	ಠ	ಡ	ಢ	ಣ	ತ	ಥ	ದ	ಧ	ನ
ಪ	ಫ	ಬ	ಭ	ಮ	ಯ	ರ	ಲಿ	ವ	ಳ
ಶ	ಷ	ಸ	ಹ	ಕ್ಷ	ಜ್ಞ	ಮು	ಱ		
ಱ	ಱ		ಱ	ಱ	ಱ	ಱ	ಱ	ಱ	ಱ
ಱ	ಱ		ಱ	ಱ	ಱ				
ಱ	ಱ		ಱ	ಱ	ಱ				
ಱ	ಱ		ಱ	ಱ	ಱ				
ಱ	ಱ		ಱ	ಱ	ಱ				

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

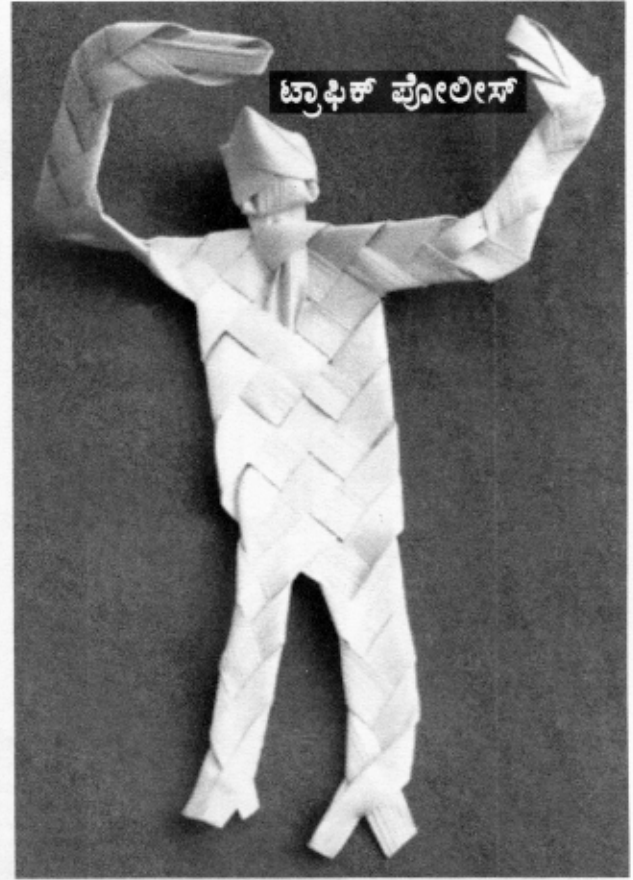
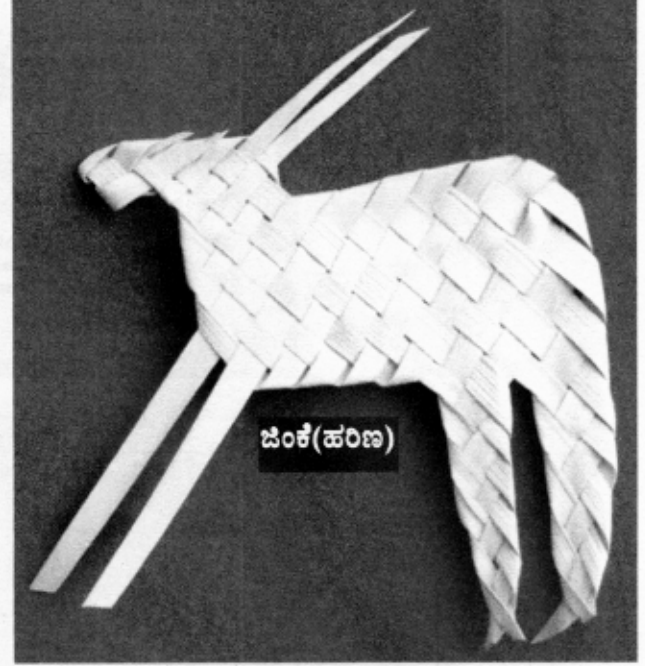
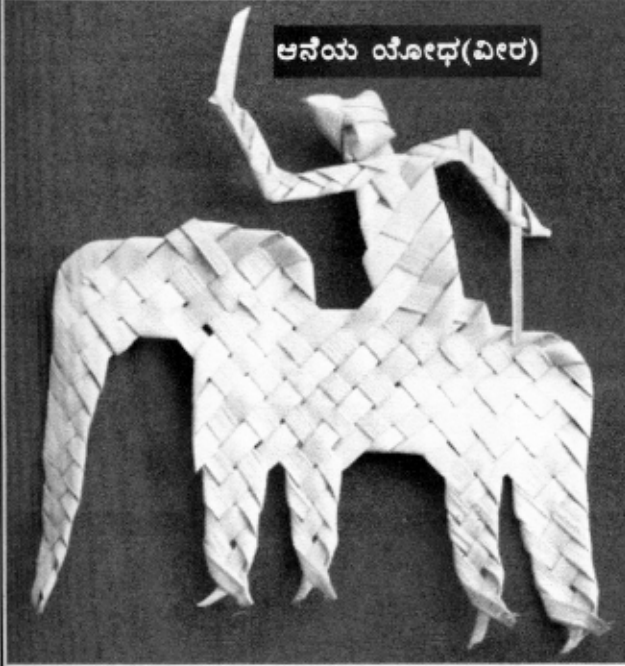
CODE Q-03 ಕಾಳು ಹಕ್ಕಿ (Pecking Sparrows) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



200

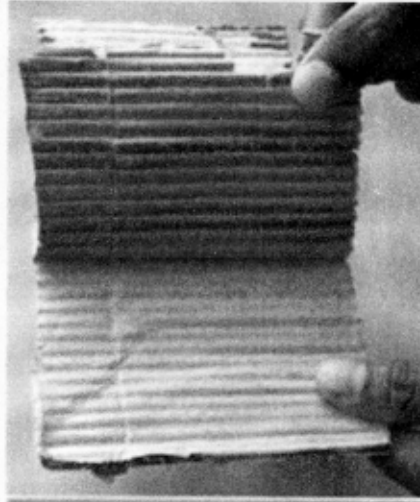
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE Q-05 ತಾಳೆಗರಿಯ ಬೊಂಬೆ (Palm Puppet) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

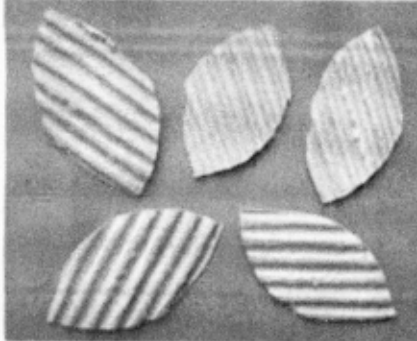
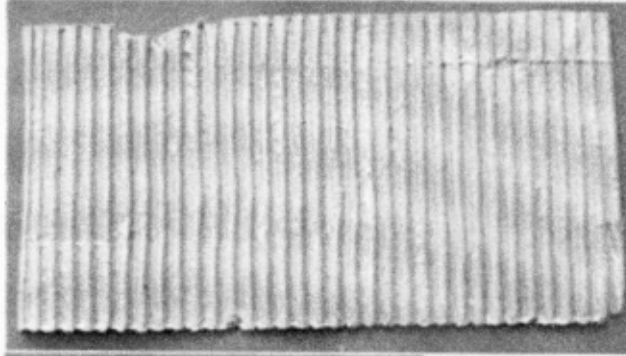


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE Q-06 ಗಿಡದ ಜೀವನ ಚಿತ್ರ (Tree of Life) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ತೆಳುವಿನ
 ಆಕಾರಕ್ಕೆ
 ಬರುವಂತೆ
 ನೆರಿಗೆಯುಳ್ಳ
 ರಟ್ಟಿನ ಮೇಲಿನ
 ಭಾಗವನ್ನು
 ಕೆರೆದು
 ತೆಗೆಯಿರಿ.



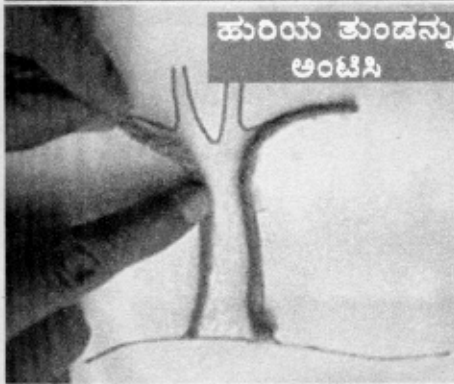
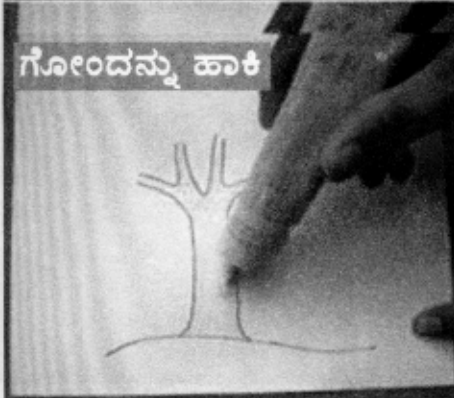
ಎಲೆ
 ಆಕಾರಕ್ಕೆ
 ಕತ್ತರಿಸಿ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

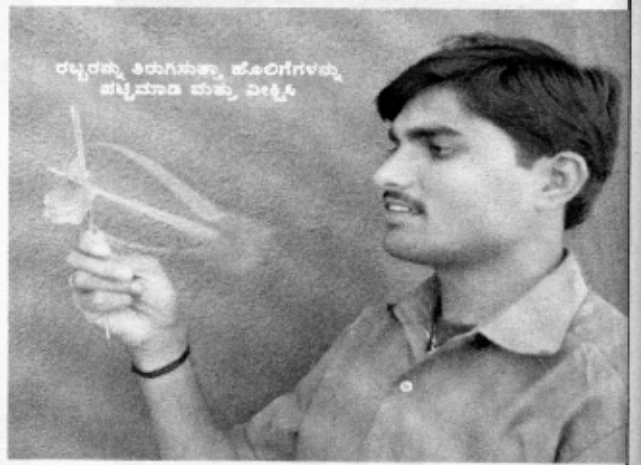
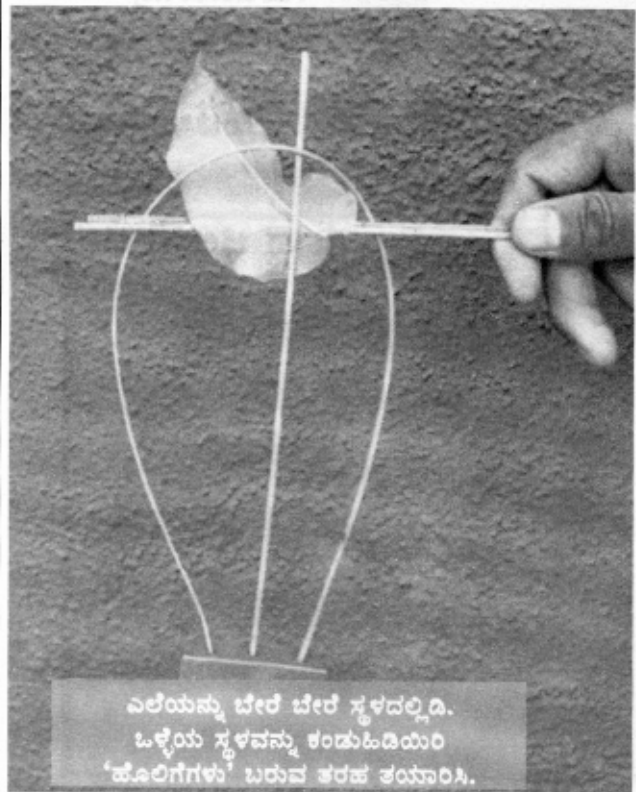
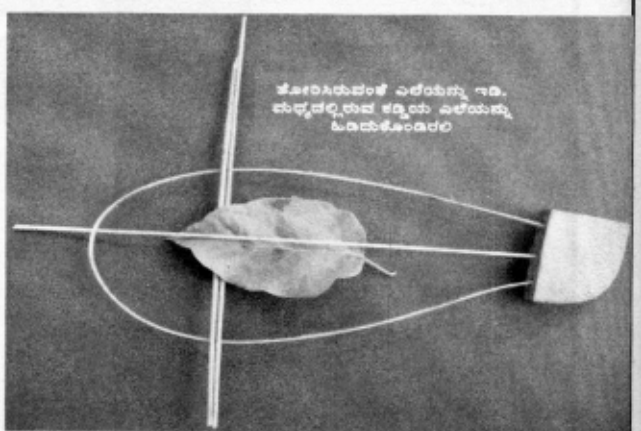
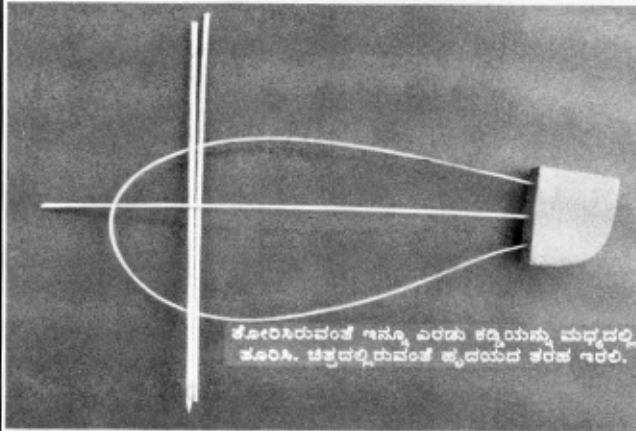
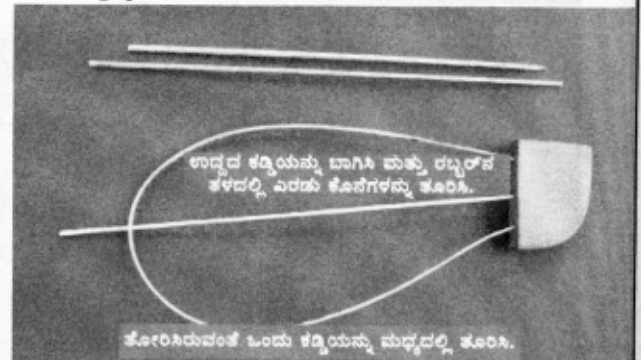
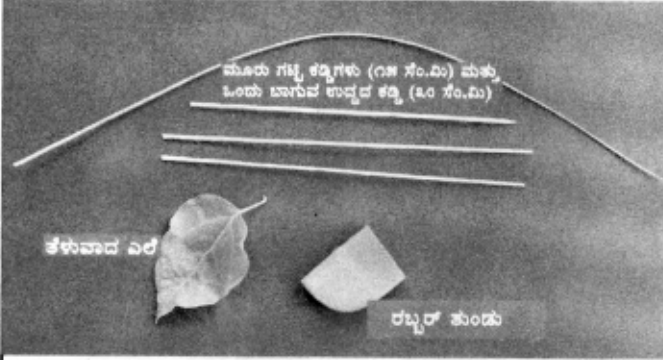
CODE Q-06A

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

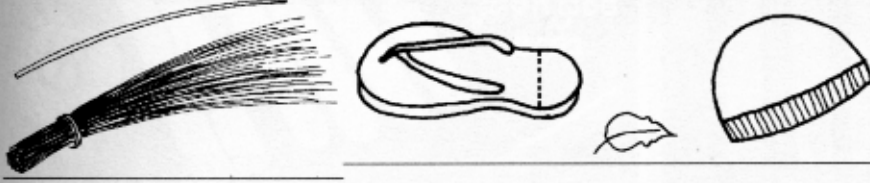
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE Q-08 ಟಿಕ್ ಟಾಕ್ (Tic-Tac Toy) **ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು**



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಸರಳ ಹೊಲಿಗೆ ಯಂತ್ರ

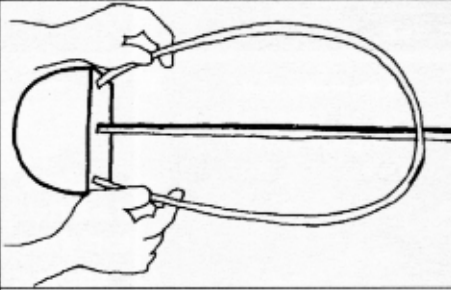
ಈ ಆಟವು ಕೇರಳದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ರಬ್ಬರ್ ಚಪಲಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ಚಿಕ್ಕ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.



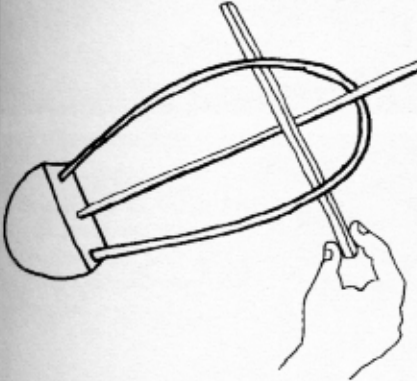
೧. ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು
ಪೊರಕೆ ಕಡ್ಡಿಗೆಗಳು - ಒಂದು
೪೦ ಸೆ.ಮಿ ಉದ್ದ, ಉಳಿದ
ಮೂರು ಕಡ್ಡಿಗೆಗಳು ೨೦ ಸೆ.ಮಿ
ಉದ್ದ. ಹಳೆಯ ಚಪ್ಪಲಿಯ
ತುಂಡು, ಮೃದುವೆಲೆ ಮತ್ತು
ಕೆಲವು ಕೈಸಲಕರಣೆಗಳು



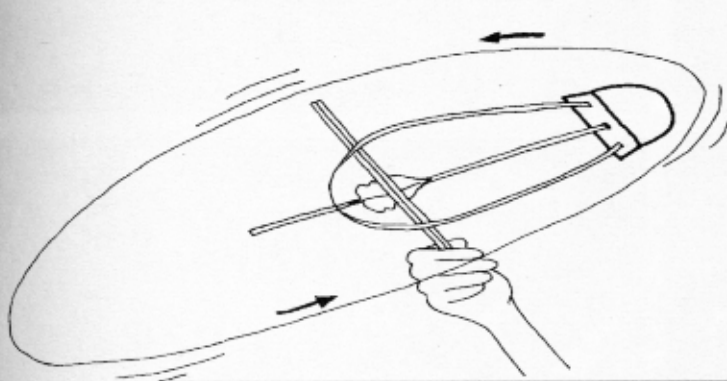
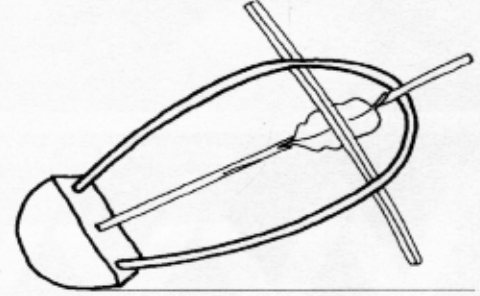
೨. ೫ ಸೆ.ಮಿ X ೩ ಸೆ.ಮಿ ರಬ್ಬರ್
ಚಪ್ಪಲಿಯ ತುಂಡಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ
ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ. ಅದರಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ
ಪೊರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತೂರಿಸಿರಿ.



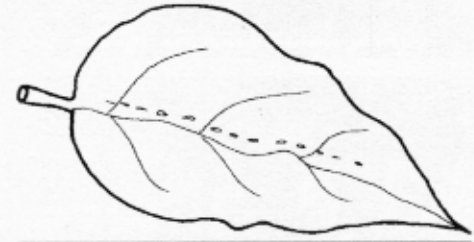
೩. ಎರಡು ಬದಿಯಲ್ಲಿ
ಇನ್ನೂ ಎರಡು
ರಂಧ್ರಗಳನ್ನು
ಮಾಡಿ. ದೊಡ್ಡ
ಕಡ್ಡಿಗೆಳ ಎರಡು
ಕೊನೆಗಳು ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ
ಸರಗಂಟಾಗಿರಲಿ.



೪. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ
ಇನ್ನೂಳಿದ ಪೊರಕೆ
ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು
ಹೊಸೆಯಿರಿ.
ಮಧ್ಯದ ಕಡ್ಡಿಯಲ್ಲಿ
ಸರಗಂಟನ್ನು ಹಾಕಿ.



೬. ಮತ್ತು ಎರಡು ಕಡ್ಡಿಗೆಗಳನ್ನು
ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಯಂತ್ರವನ್ನು
ಚಲಿಸಿ.



೭. ಆಗ ಎಲೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ.
ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ನೋಡಿ. ನಿಮಗೆ
ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದರ ನಂತರ
ಒಂದು ಹೊಲಿಗೆ ರಂಧ್ರಗಳು ಎಲೆಯಲ್ಲಿ
ಮೂಡಿ ಬರುತ್ತವೆ.

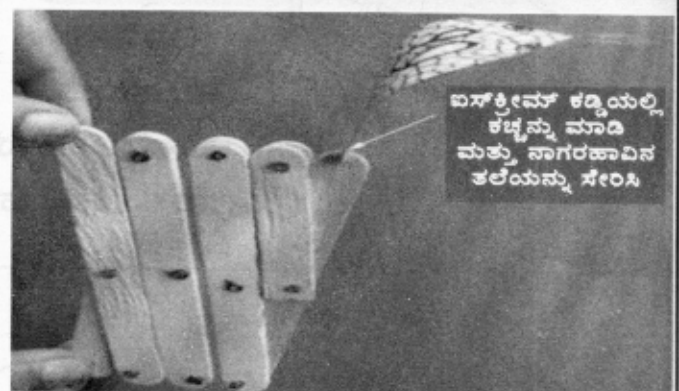
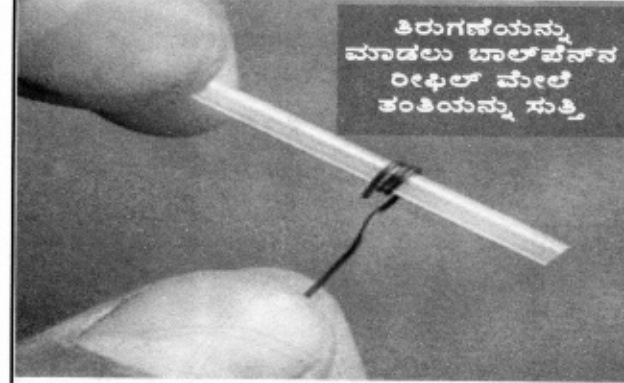
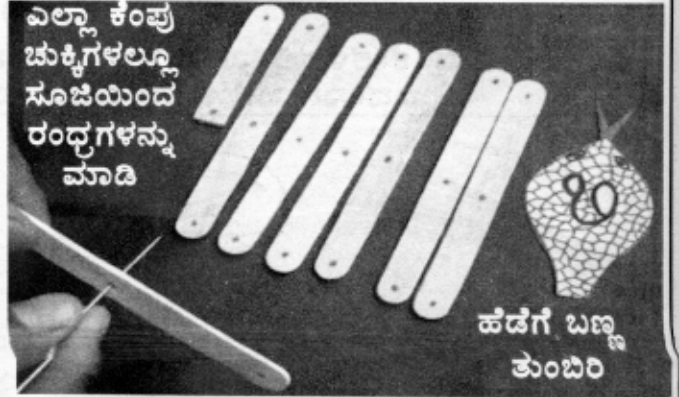
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE Q-09

ನಾಗರ ಹಾವು

(Striking Snake)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE Q-16 ಕ್ಲಿಪ್ ಯಕ್ಷಿಣಿ (Jumping Clips)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

೫೦ ರುಪಾಯಿ ಆಳತೆಯ
ಕಾಗದದ ಆಯತಾಕಾರದ ಪಟ್ಟಿ

೨ ಕಾಗದದ
ಕ್ಲಿಪ್

S ಆಕಾರಕ್ಕೆ
ಮಡಿಸಿ

ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ
ಕಾಗದದ ಕ್ಲಿಪ್‌ನ್ನು
ಅಂಟಿಸಿ

ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ
ಎಳೆಯಿರಿ

ಎಳೆಯಿರಿ

ಎಳೆಯಿರಿ

ಒಂದನ್ನೊಂದು ಕೂಡಿಕೊಂಡ
ಪೇಪರ್ ಕ್ಲಿಪ್

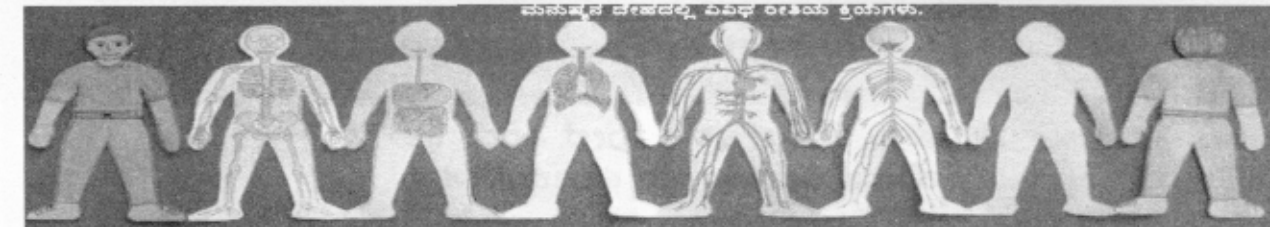
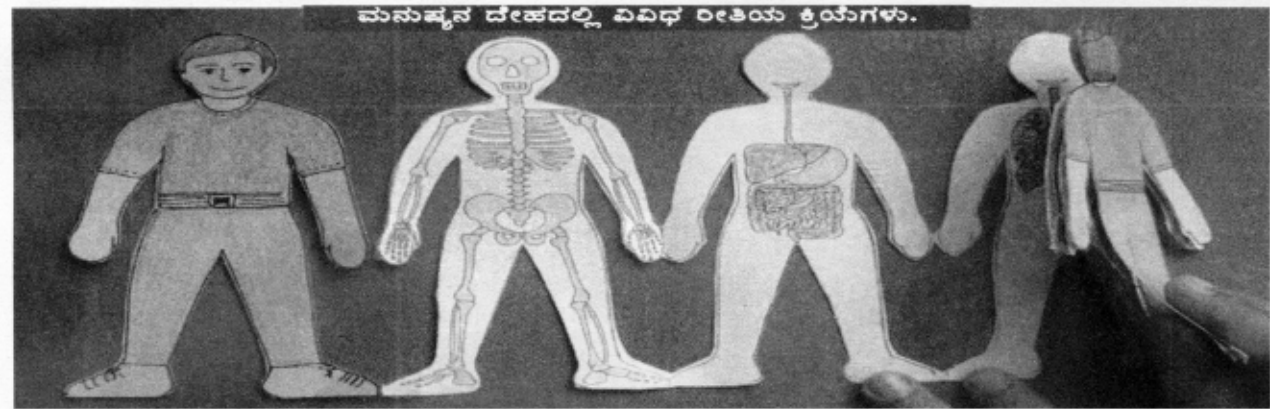
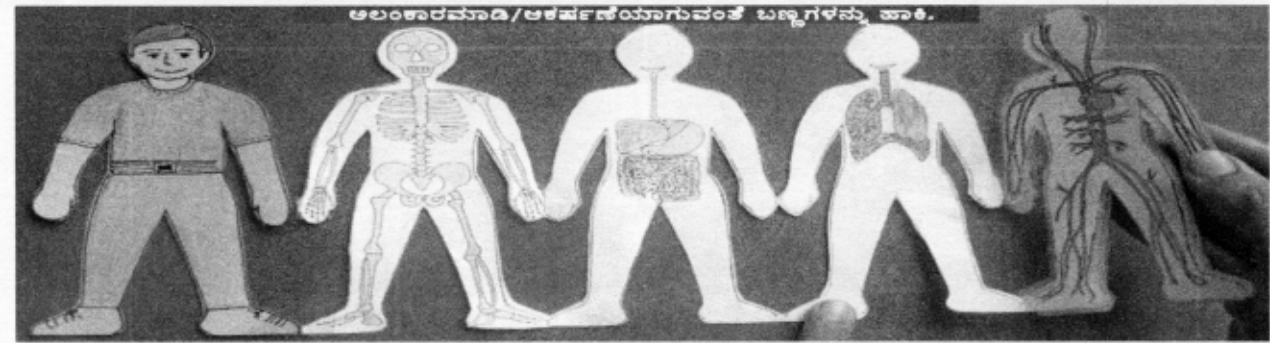
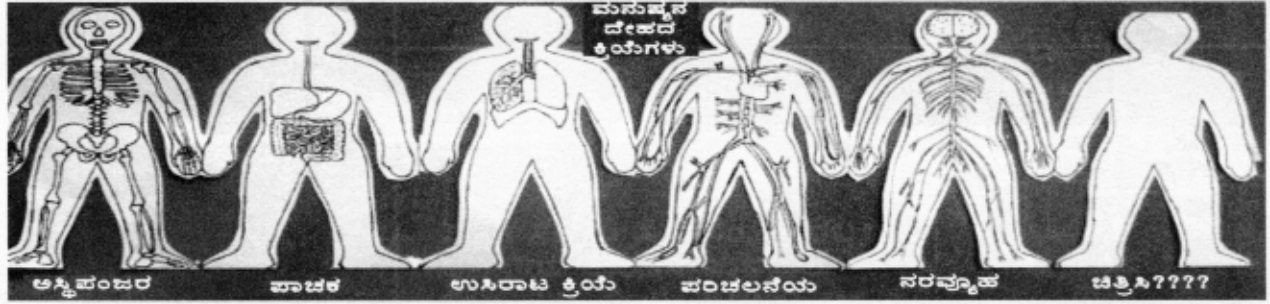
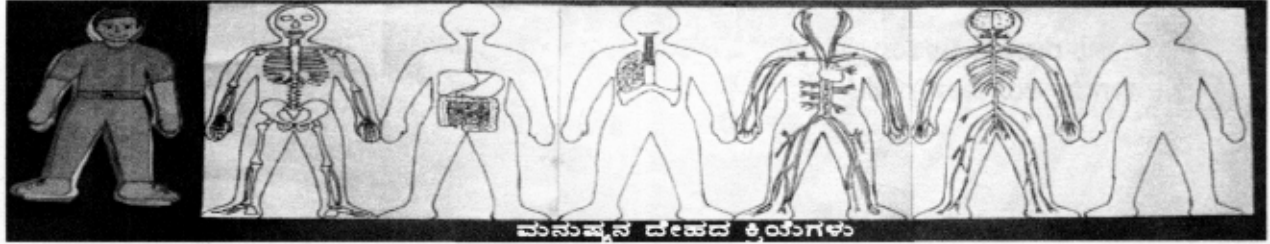
ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಎಳೆದ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಕ್ಲಿಪ್‌ಗಳು
ಹೊರಗೆ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟ

CODE R-01 ಮನುಷ್ಯನ ದೇಹದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು (Human Body Systems)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

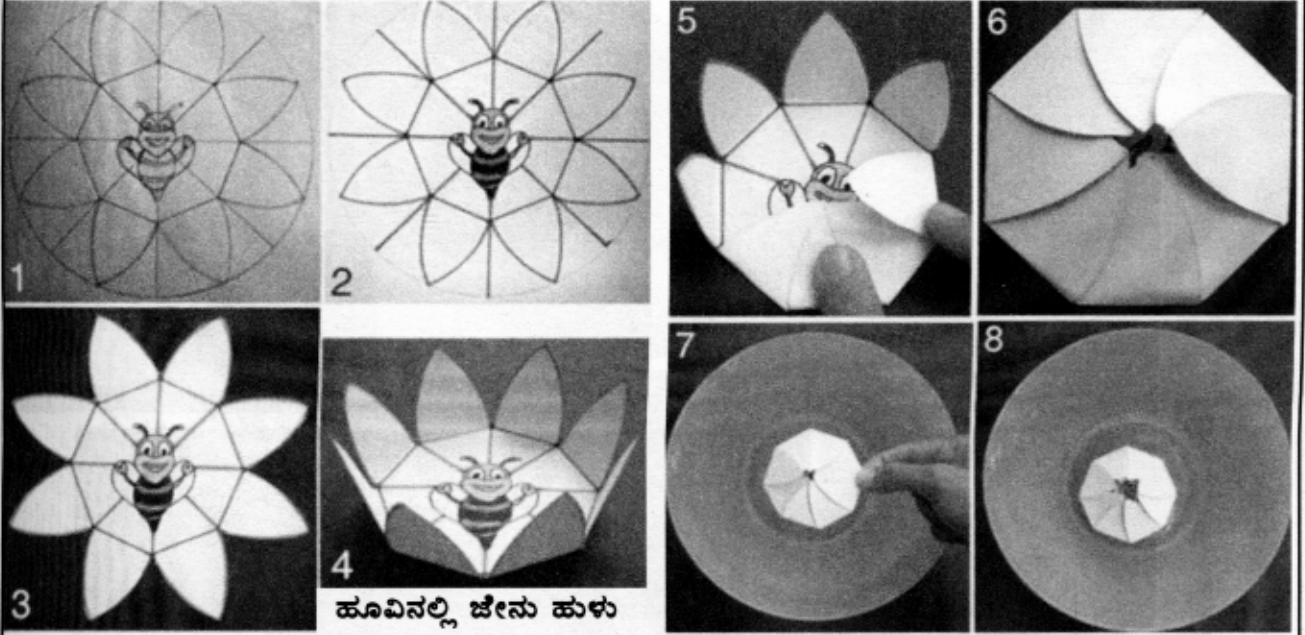
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

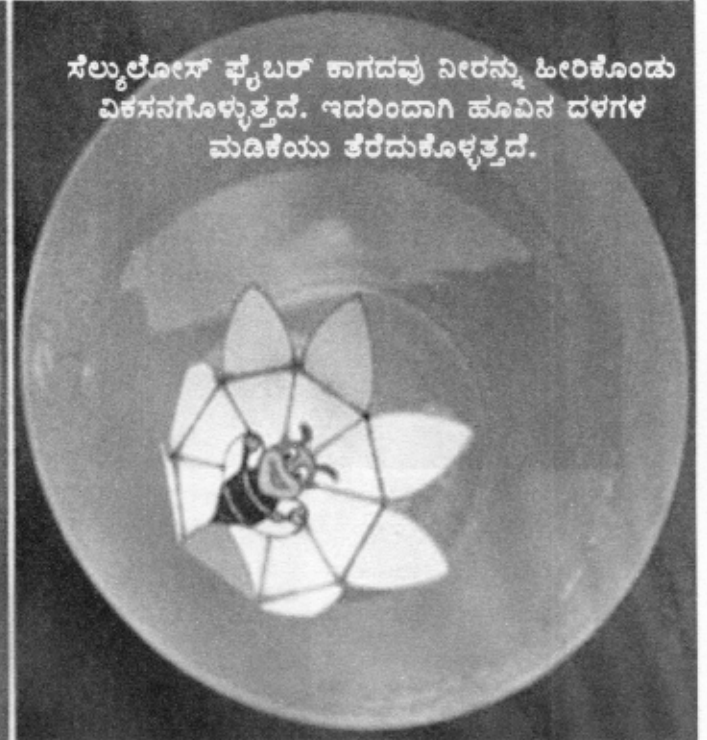
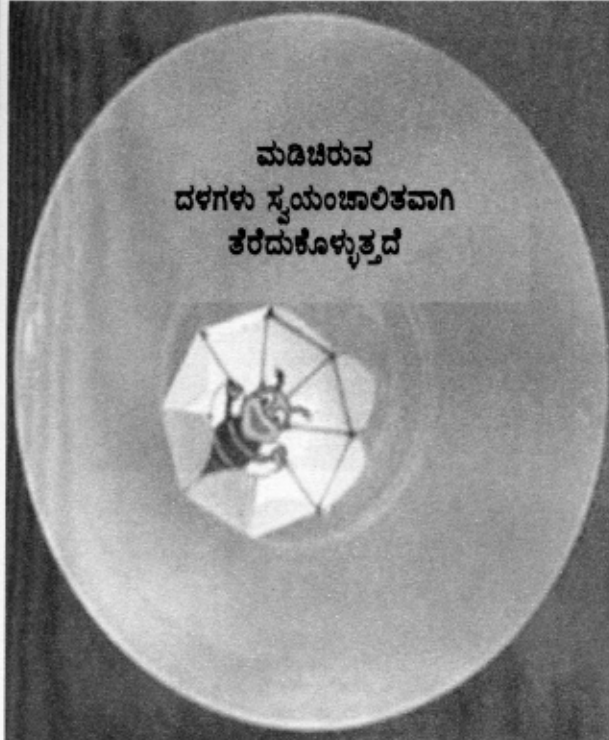
CODE R-02 ಹೂವಿನಲ್ಲಿ ಜೇನು (Bee in Flower)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



- ಗ. ಎಂಟು ದಳಗಳುಳ್ಳ ಹೂವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಜೇನುಹುಳು ಇರಲಿ
 ಾ. ಹೂವು ಮತ್ತು ಜೇನುಹುಳುವಿಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹಾಕಿ
 ಿ. ಹೂವಿನ ದಳಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ
 ಳ. ದಳಗಳನ್ನು ಮಡಿಚಿ

- ಫ. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಒಂದಾದ ನಂತರ ಒಂದನ್ನು ಮಡಿಚಿ
 ಡ. ಮಡಿಚಿದ ದಳದಲ್ಲಿ ಜೇನುಹುಳು ಮರೆಯಾಗಿ ಇರಲಿ
 ಡ. ನೀರಿರುವ ಬಟ್ಟಲಿನಲ್ಲಿ ಮಡಿಚಿದ ಹೂವನ್ನು ಇಡಿ
 ಫ. ನಿಧಾನವಾಗಿ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುವ ದಳಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ

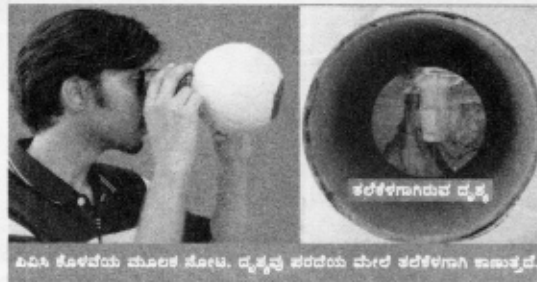
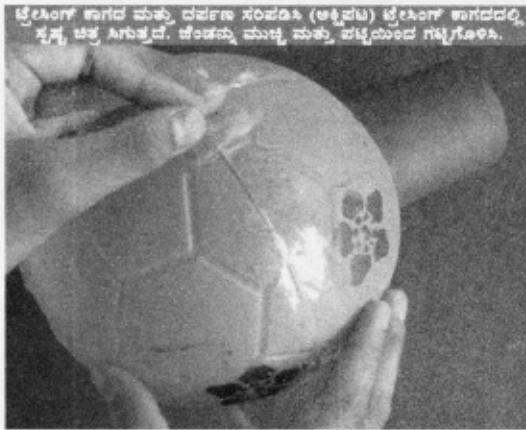
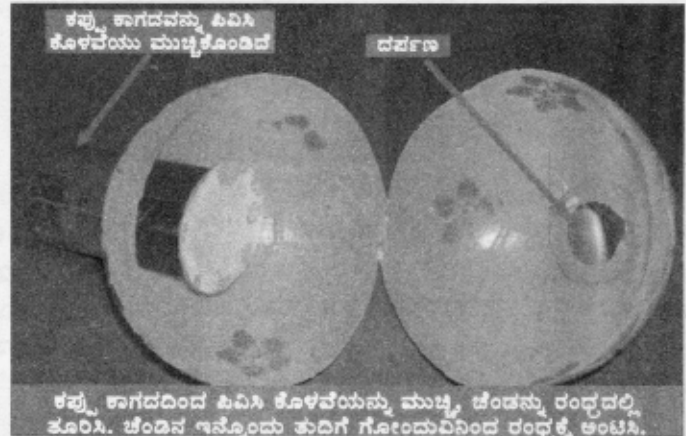
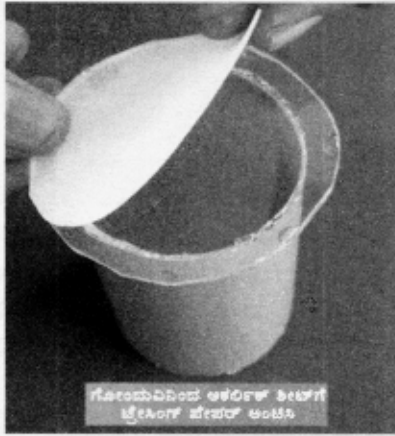
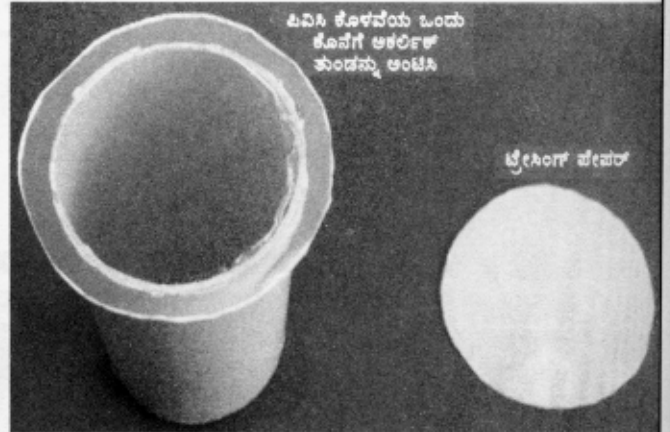
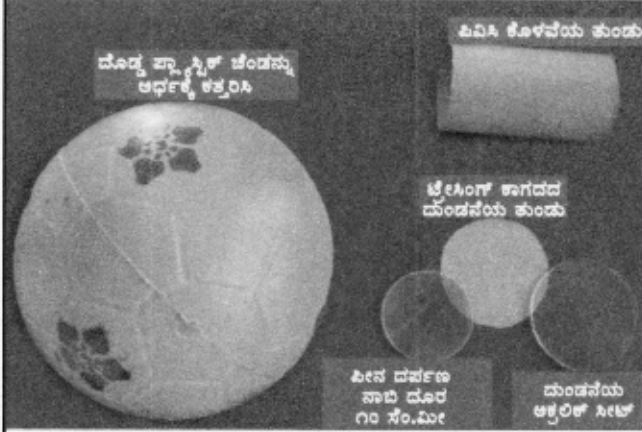


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE R-03 ಕಣ್ಣು (Model of Eye)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

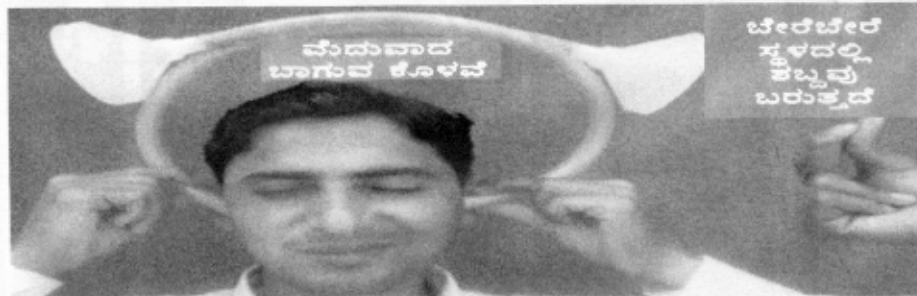
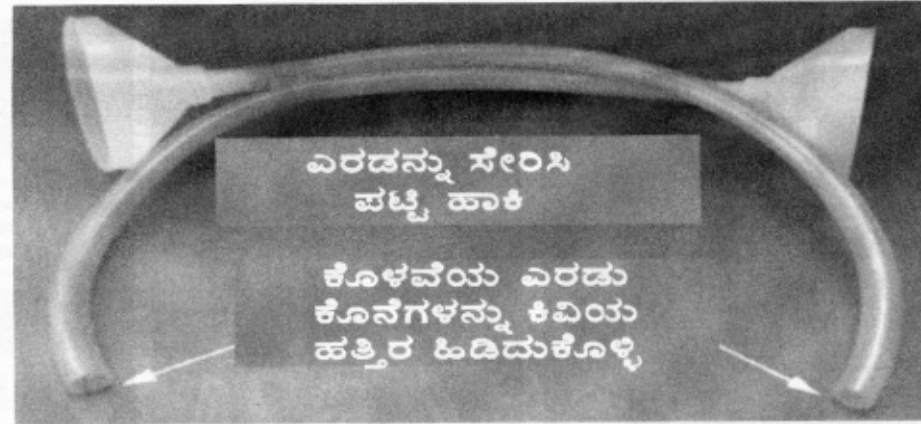
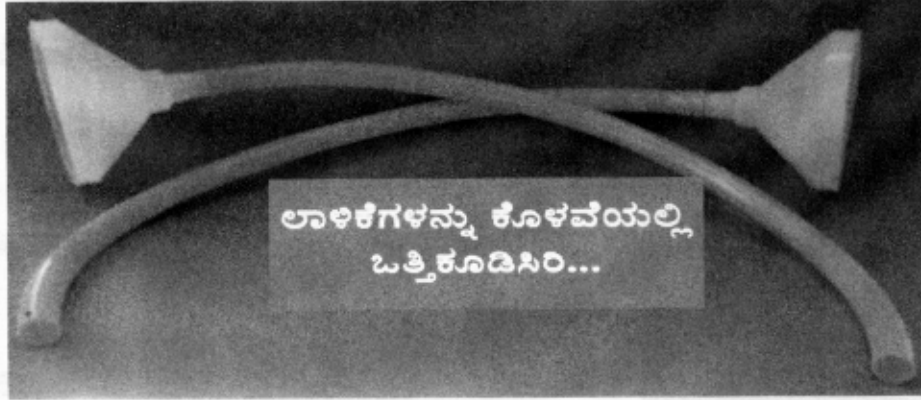
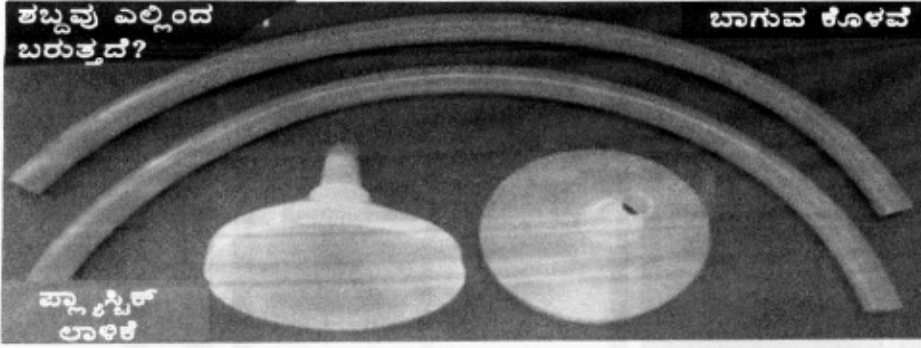


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE R-04 ಶಬ್ದವು ಎಲ್ಲಿಂದ ಬರುತ್ತದೆ? (Sound From Where)

ಈ ವಾರದ ಅಟದ ಸಾಮಾನು



ಕಣ್ಣನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಬಾಗುವ ಕೊಳವೆಯ ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಕಿವಿಯ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ತನ್ನ ನಿಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತನಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಶಬ್ದ ಮಾಡುವಂತೆ ಹೇಳಿ. ಆದರೆ ಶಬ್ದದ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವುದು ಅಸಾಧ್ಯ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

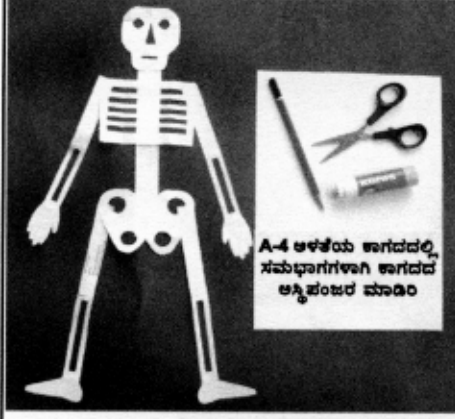
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

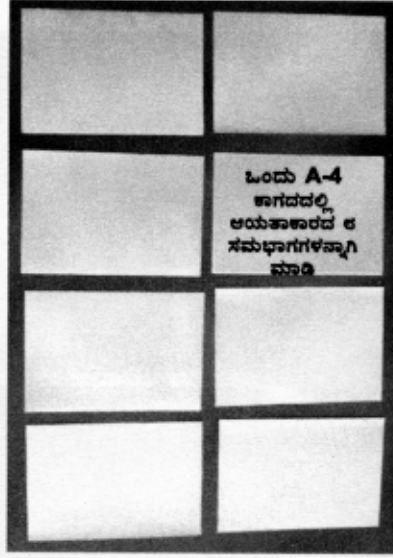
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE R-05 ಅಸ್ಥಿಪಂಜರ (Paper Skeleton)

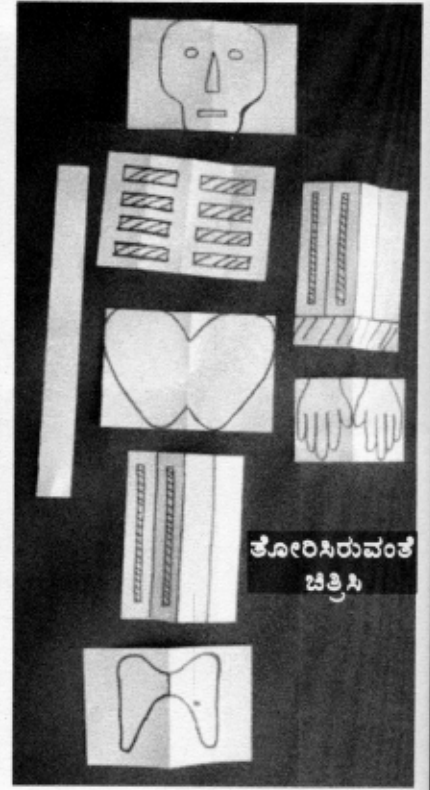
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



A-4 ಅಳತೆಯ ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಸಮಭಾಗಗಳಾಗಿ ಕಾಗದದ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರ ಮಾಡಿ



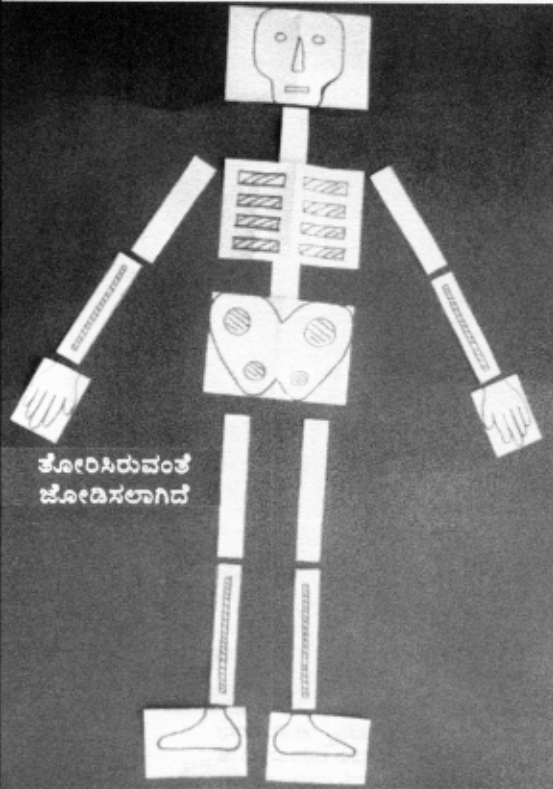
ಒಂದು A-4 ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಅಯತಾಕಾರದ 6 ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ



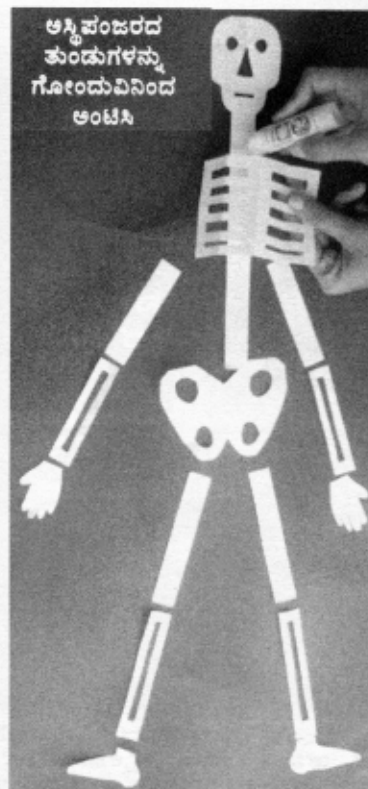
ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಚಿತ್ರಿಸಿ



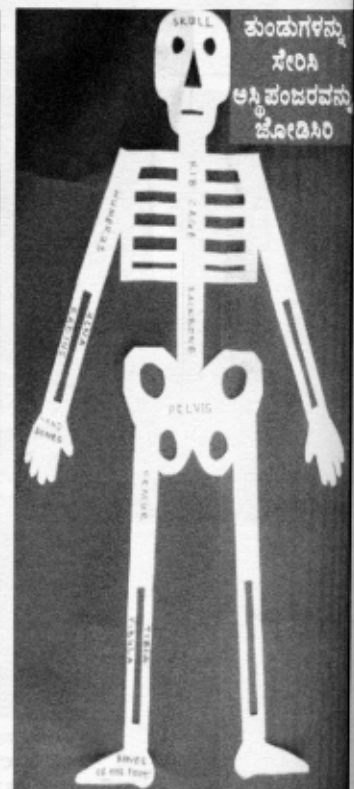
ಯಾರು ಇದು ಹಿಂದು ಮುಸ್ಲಿಮ್ ಸಿಖ್ ಯೋಚಿಸಿ!



ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಜೋಡಿಸಲಾಗಿದೆ



ಅಸ್ಥಿಪಂಜರದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಗೋಂದುವಿನಿಂದ ಅಂಟಿಸಿ



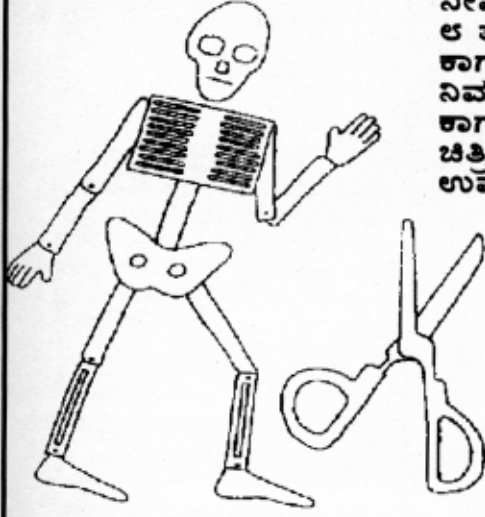
ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

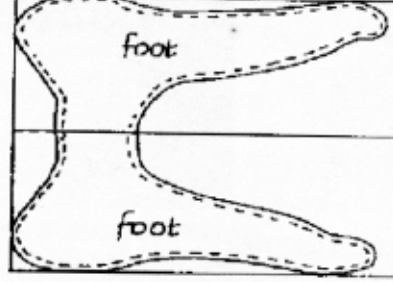
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ತಯಾರಾದ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರ

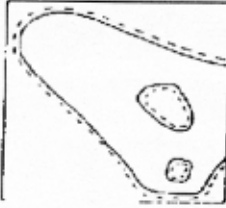
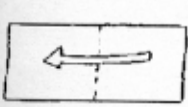


ಕಾಗದದ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರ

ನೀವು ಅಸ್ಥಿಪಂಜರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು A4 ಅಳತೆಯ ಕಾಗದದ ೮ ತುಂಡುಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ನಿಮಗೆ ದೇಹದ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಕಾಗದವನ್ನು ಮಡಿಸಿ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರದ ಪ್ರತಿ ಭಾಗವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ. ನಿಮ್ಮ ಕೊನೆಯ ಫಲಿತಾಂಶವು ಒಂದು ಸ್ಥಿರ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೋರಿಸಲಿ. ಕಾಗದವನ್ನು ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಡಿಸಿ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಲು ಹೇಳಿ. ಉಳಿದ ಅರ್ಧ ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

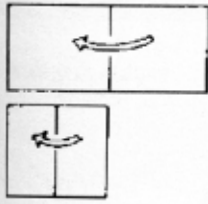


Hands and Feet

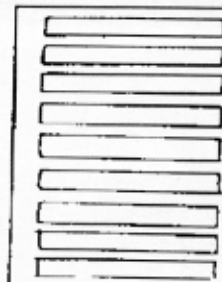
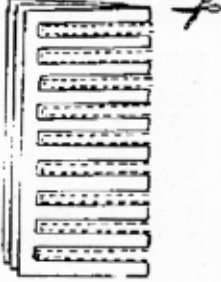


ಮೂತ್ರ ಪಿಂಡದ ಕುಳಿ, ಹೆಗಲೆಲುಬು ಮತ್ತು ಬೆನ್ನೆಲುಬು

ಮೂತ್ರ ಪಿಂಡಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಬೆನ್ನೆಲುಬು ಇನ್ನುಳಿದ ಕಾಗದದ ತುಂಡಿನಲ್ಲಿ ಹೆಗಲೆಲುಬನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ತೆಗೆಯಿರಿ. ಶಕ್ತಿಯುತವಾದ ಬೆನ್ನೆಲುಬನ್ನು ಕಾಗದದ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿ. ಅಸ್ಥಿಪಂಜರದ ಎಲ್ಲಾ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ.

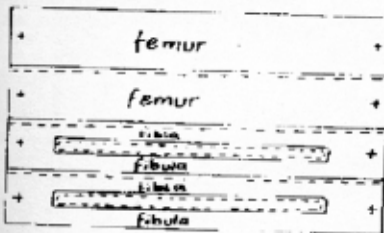


Rib cage

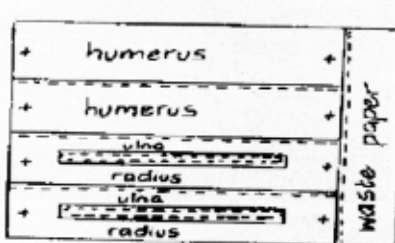


ಕಾಗದವನ್ನು ಮಡಿಸಿ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ. ನಿಮಗೆ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಸಮವಾಗಿ ಬರಲು ರೂಲರ್‌ನಿಂದ ಅಳೆಯಿರಿ.

ಕೆಳಗಿನ ಅವಯವ



ಮೇಲಿನ ಅವಯವ



ಬುರುಡೆ



ಒಂದು ತುಂಡು ಕಾಗದದಿಂದ ಕೆಳಗಿನ ಅವಯವವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ತೆಗೆಯಿರಿ. ಮೇಲಿನ ಅವಯವ ತುಂಡುಗಳು ಇನ್ನೊಂದು ತುಂಡಿಗೆ ಜೋಡಿಸುವಂತಿರಲಿ.

(Courtesy: VSO Science Teacher's Handbook)

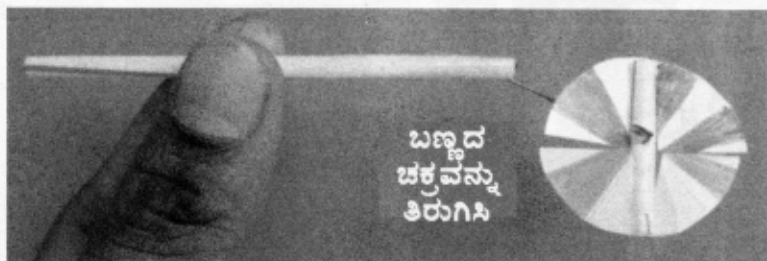
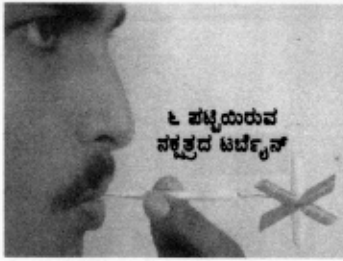
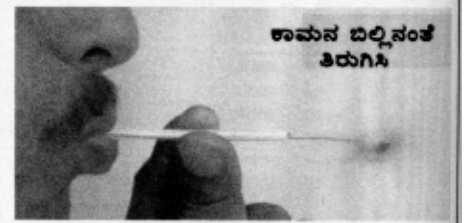
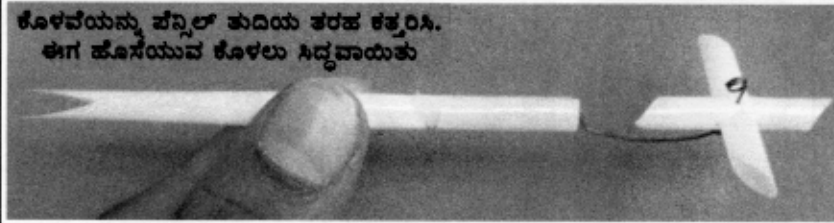
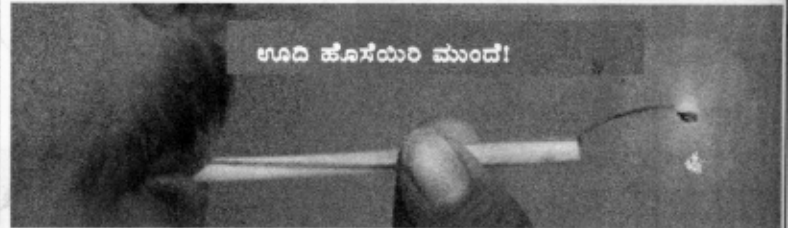
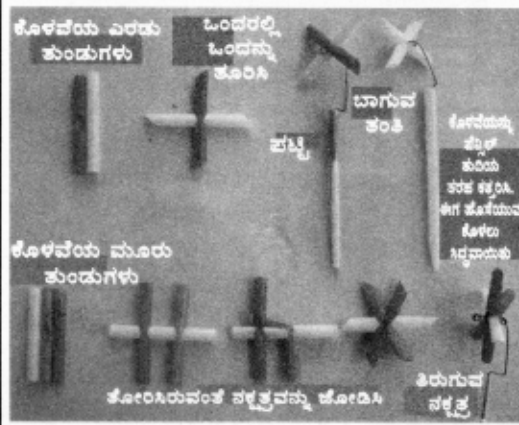
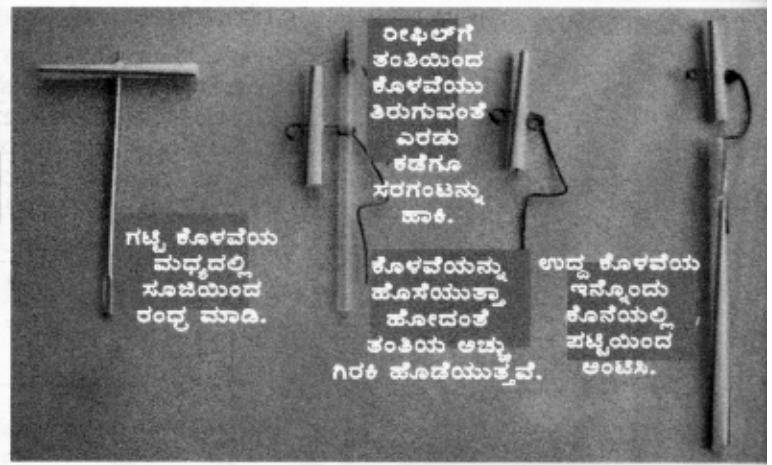
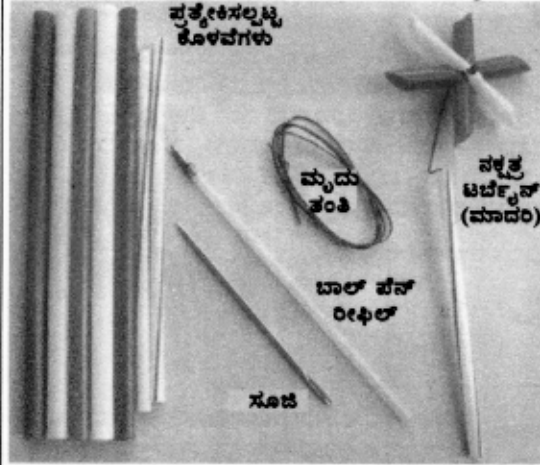
ಬಿಂದುಗಳ ಮೂಲಕ ಗುರುತಿಸಿ ನಂತರ ಕತ್ತರಿಸಿ. ಹಲ್ಲುಗಳು ಮತ್ತು ಬಾಯಿಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ.

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

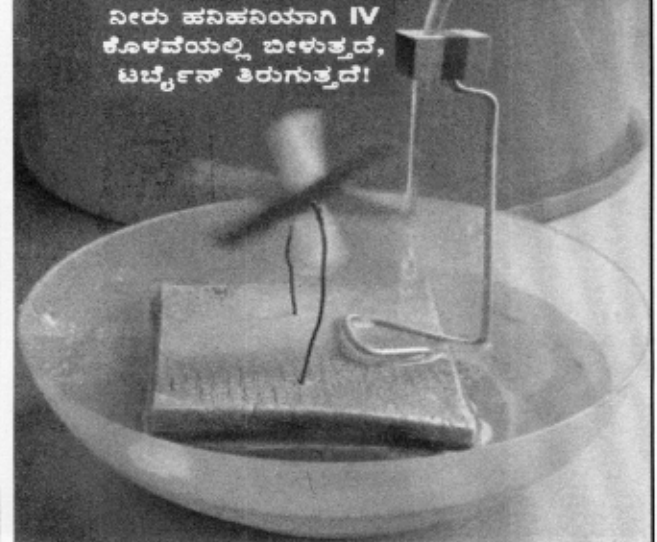
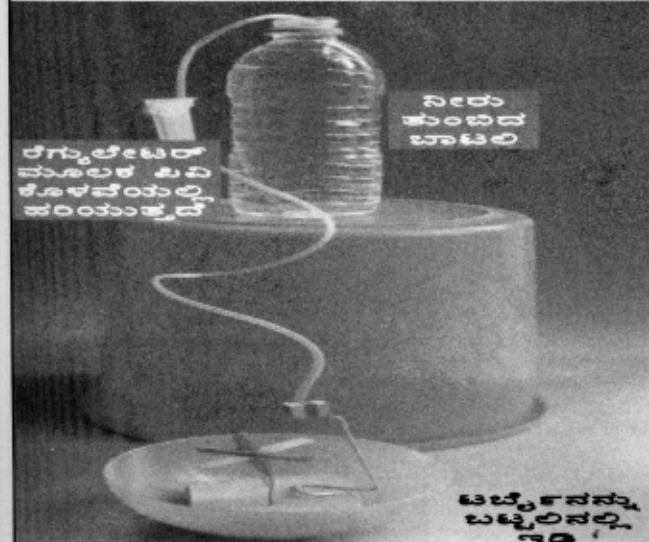
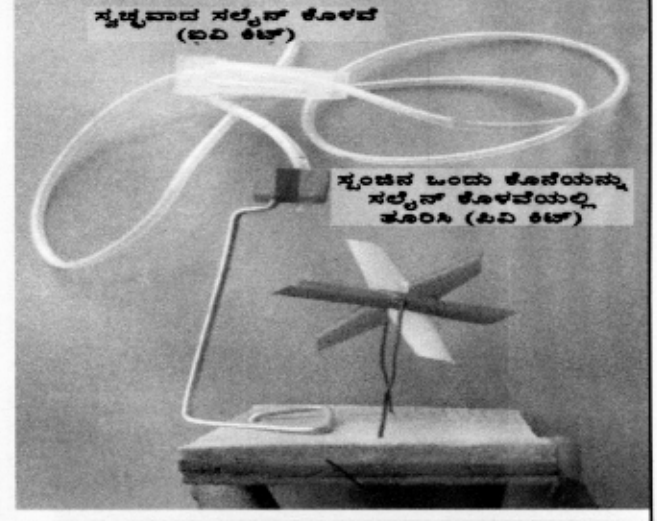
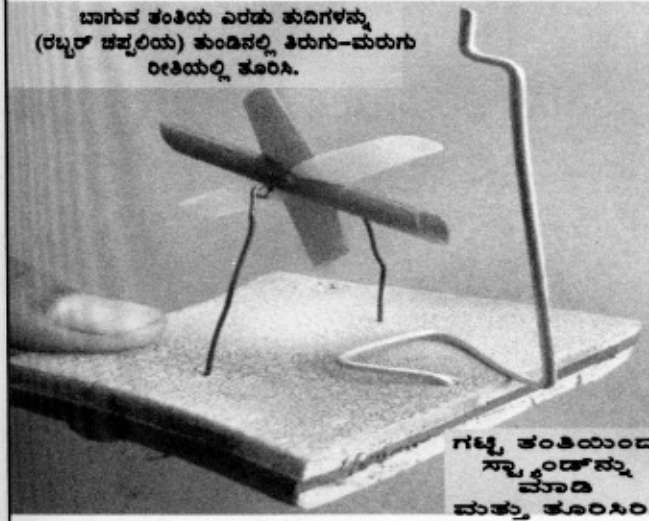
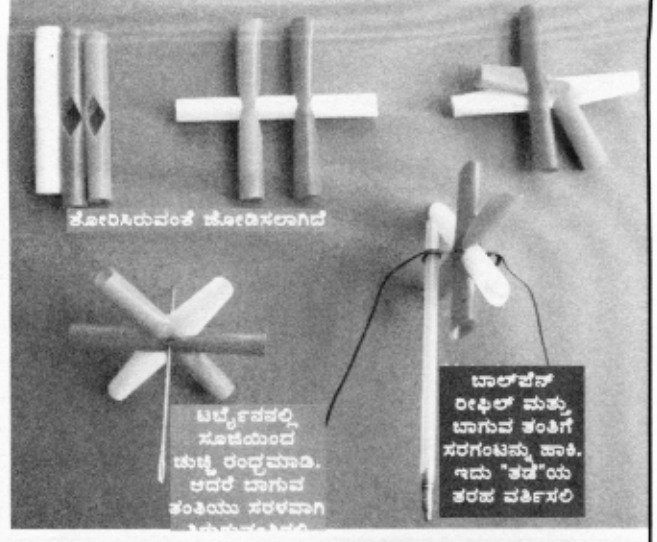
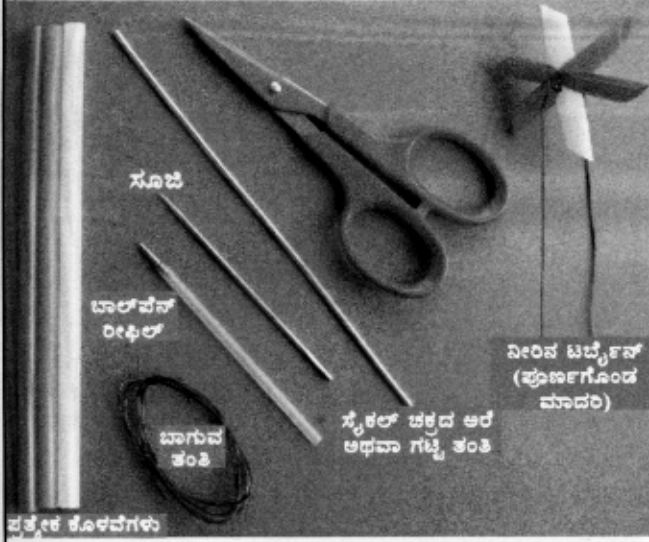
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE S-01 ಕೊಳವೆ ಟರ್ಬೈನ್ (Straw Turbine) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



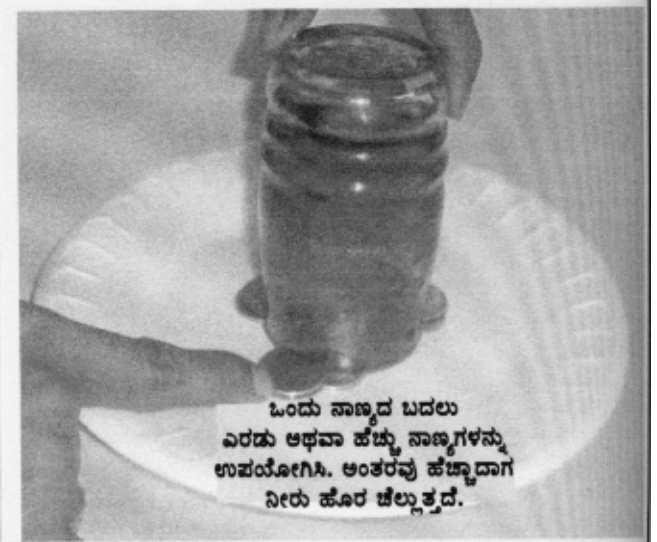
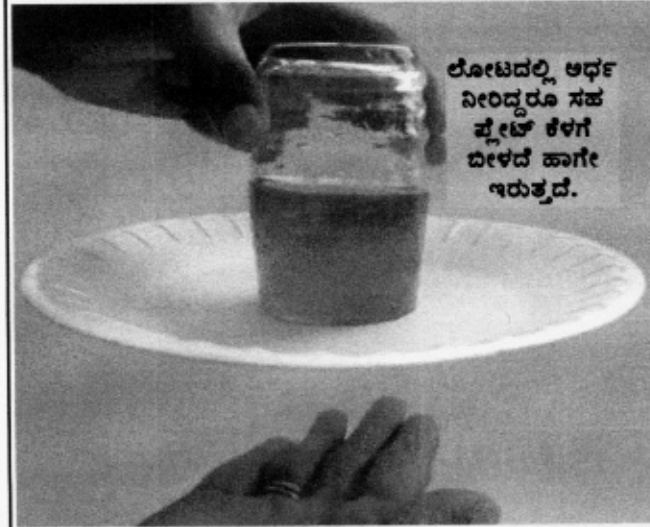
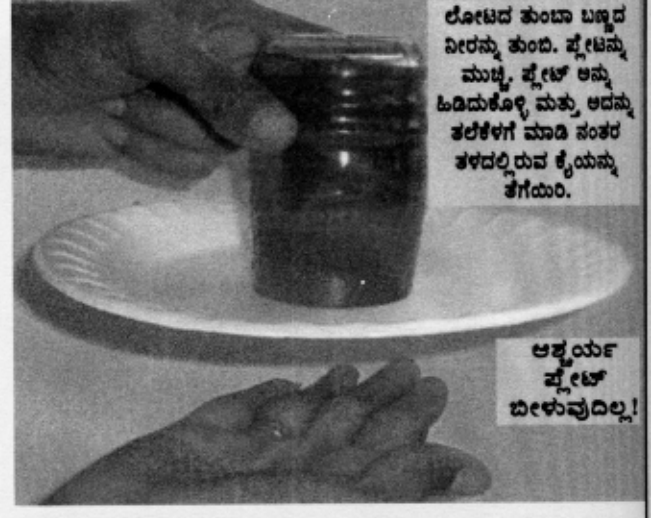
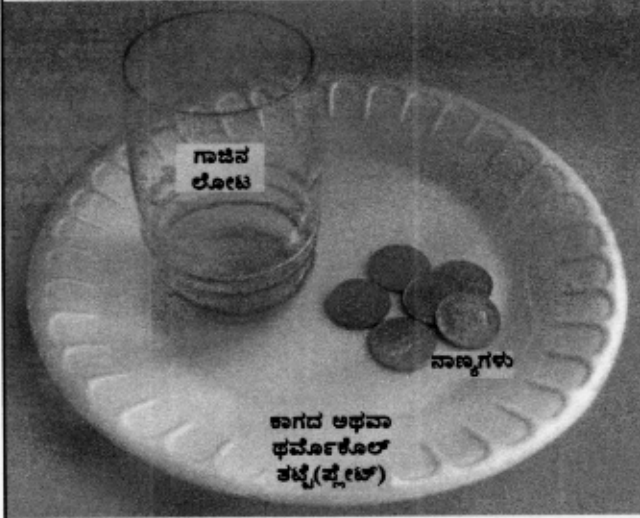
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE S-03 ನೀರಿನ ಚಕ್ರ (ಟರ್ಬೈನ್) (Water Turbine) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

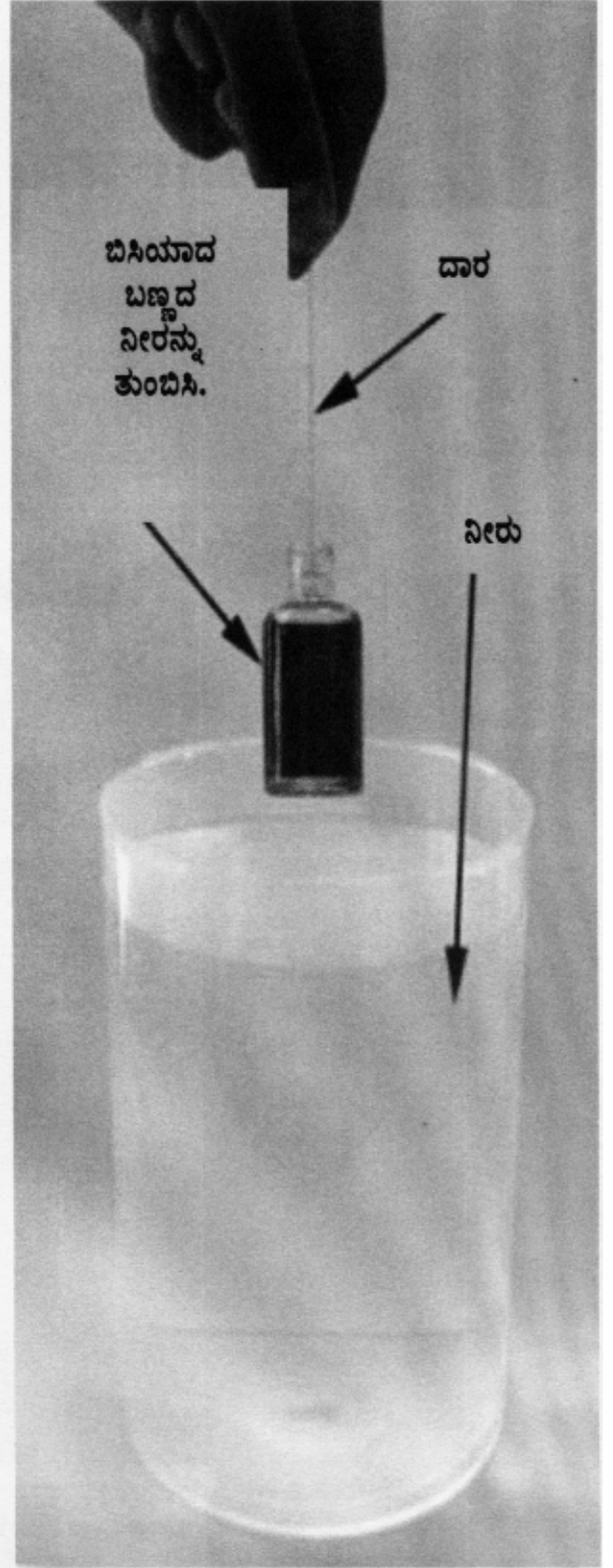
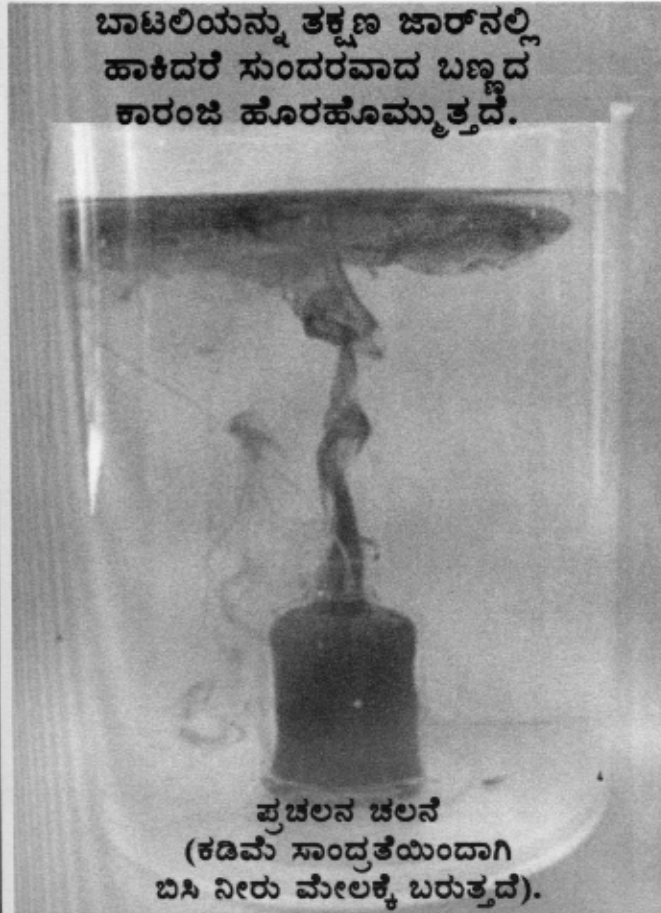
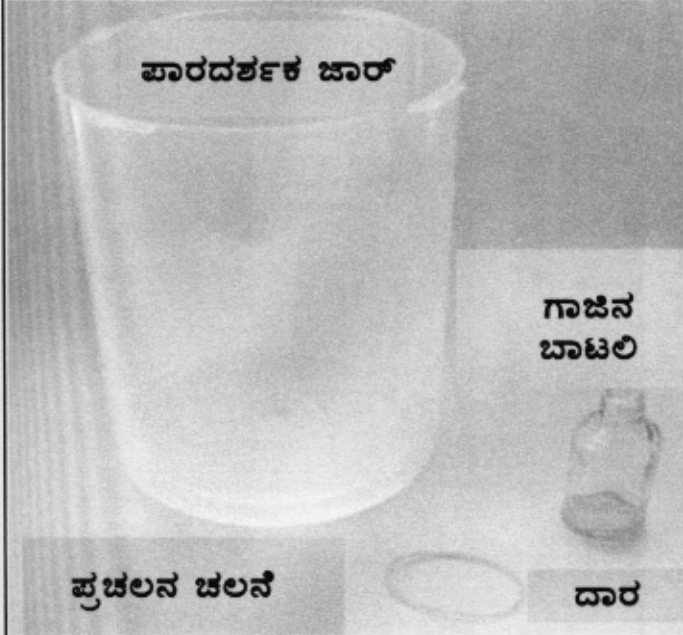
ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ
CODE S-05 ಮೇಲ್ಮೈ ಎಳೆತ (Surface Tension) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು
 (ಸರ್ಫೇಸ್ ಟೆನ್ಷನ್)



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

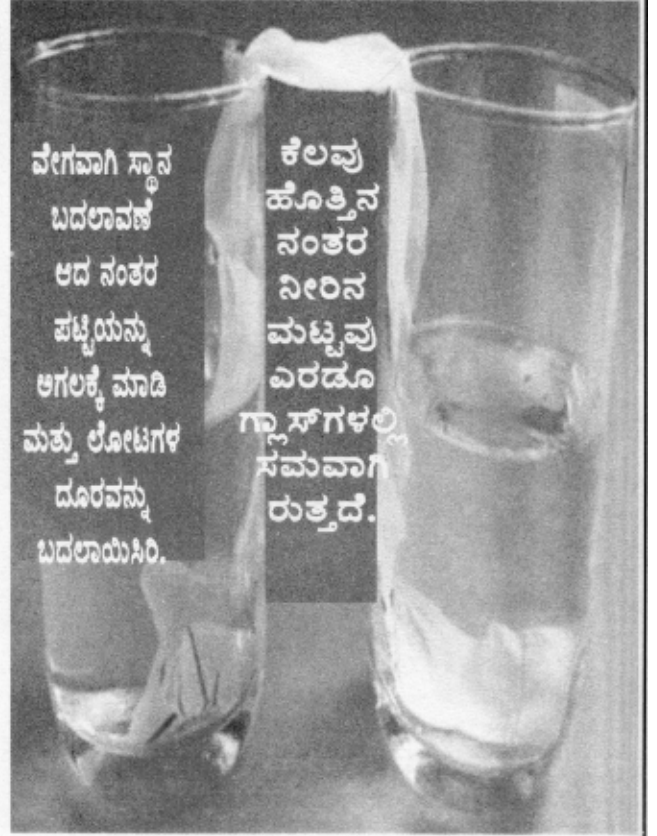
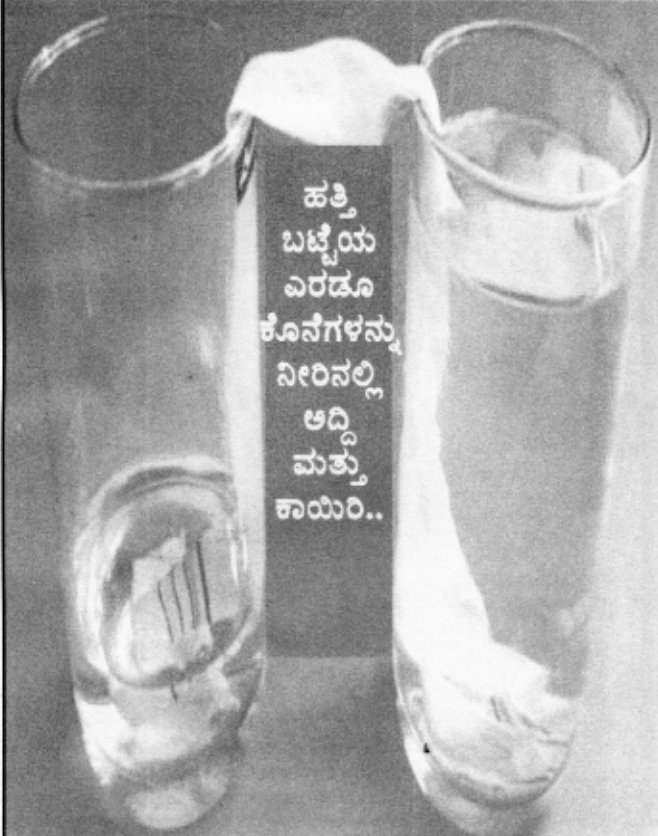
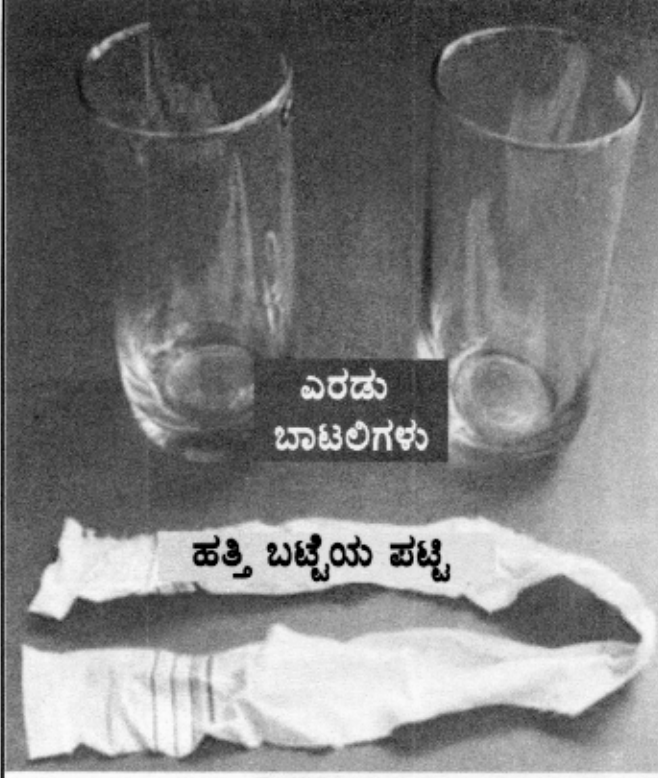
CODE S-06 ಪ್ರಚಲನ ಚಲನೆ (Convection Currents) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು
(ಕನ್ವೆಕ್ಷನ್ ಕರೆಂಟ್)



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

CODE S-07 ಬಟ್ಟೆ ಲೋಮ (ಕ್ಯಾಪಿಲರಿ) (Cloth Siphon) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು

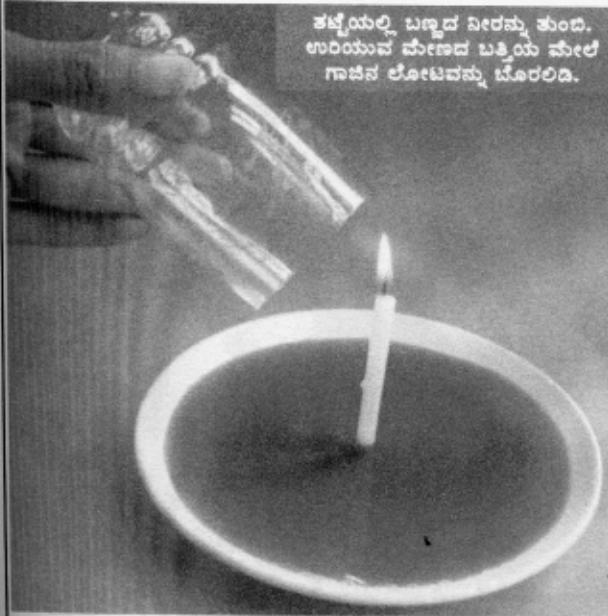
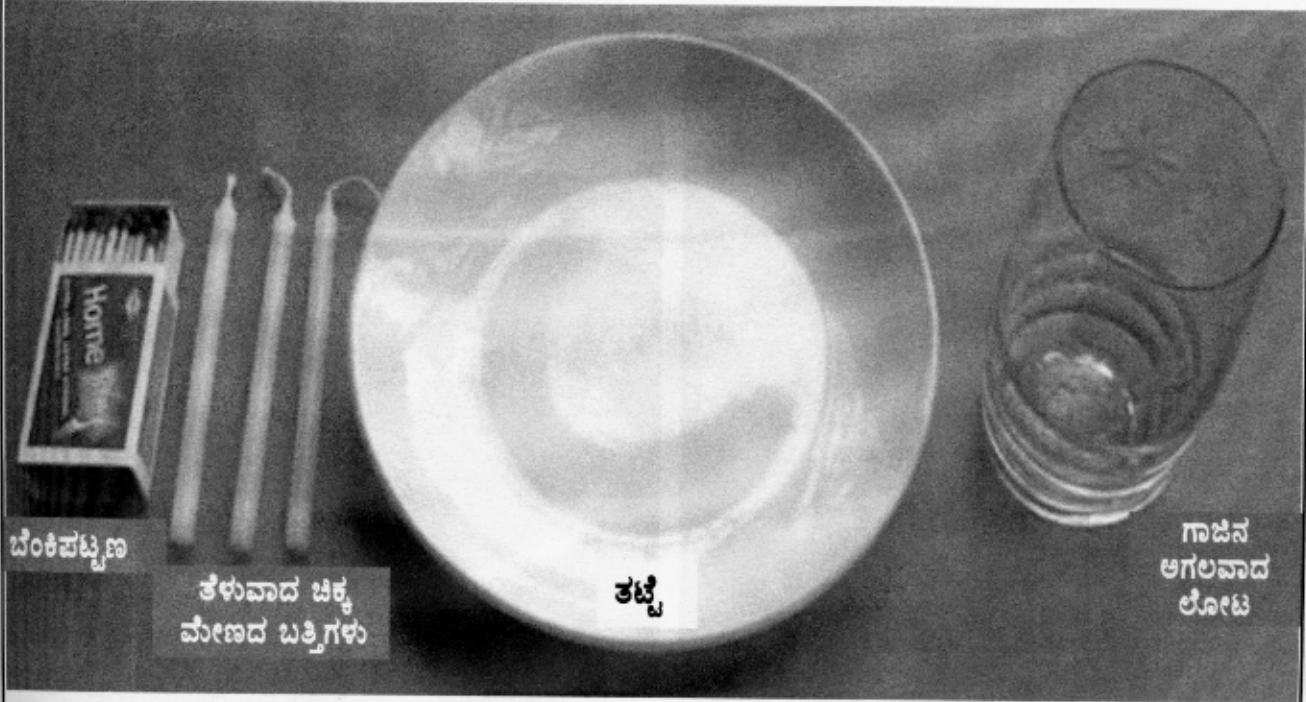


ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

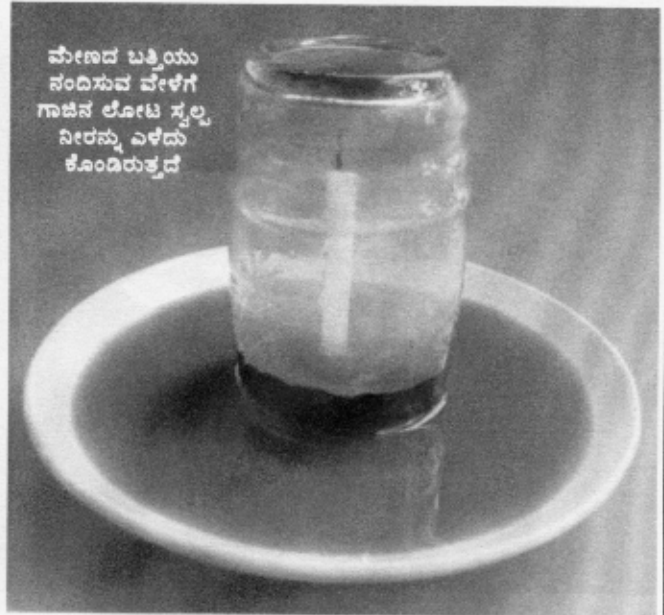
ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ
CODE S-10 ಲೋಟದಲ್ಲಿ ಮೇಣದ ಬತ್ತಿ (Candle Fun) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ತುಂಬಿ.
 ಉದ್ದಿಯವ ಮೇಣದ ಬತ್ತಿಯ ಮೇಲೆ
 ಗಾಜಿನ ಲೋಟವನ್ನು ಬೋರಲಿಡಿ.



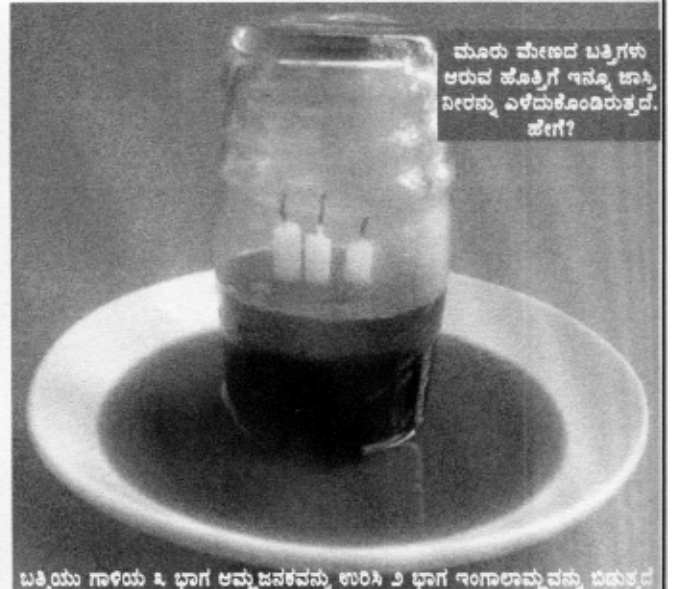
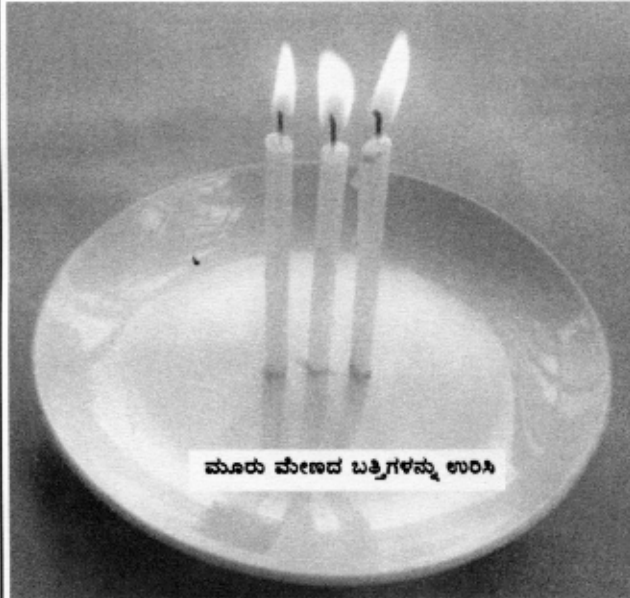
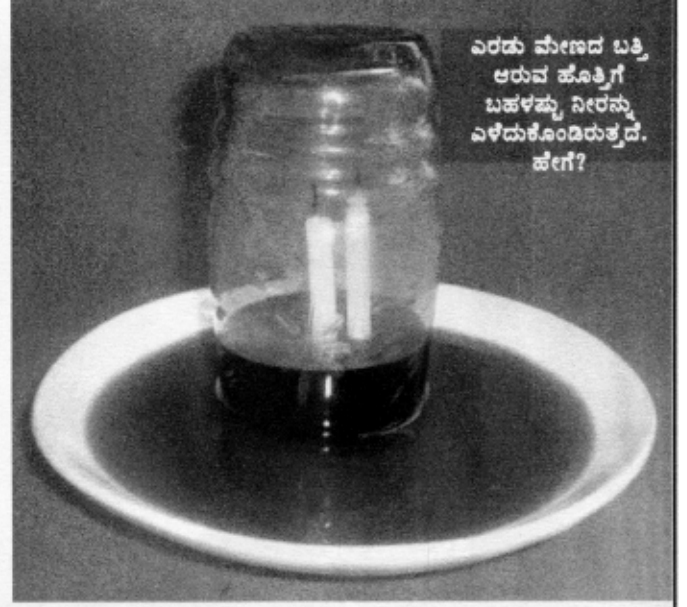
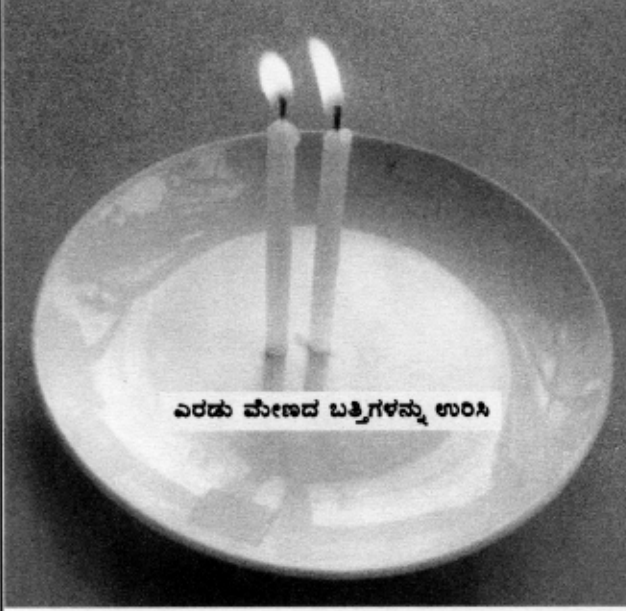
ಮೇಣದ ಬತ್ತಿಯು
 ನಂದಿಸುವ ವೇಳೆಗೆ
 ಗಾಜಿನ ಲೋಟ ಸ್ವಲ್ಪ
 ನೀರನ್ನು ಎಳೆದು
 ಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಕೆ

CODE S-10A

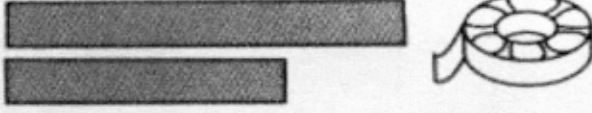
ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ಕುಣಿಕೆಯ ಫಲಕ ವಿಮಾನ

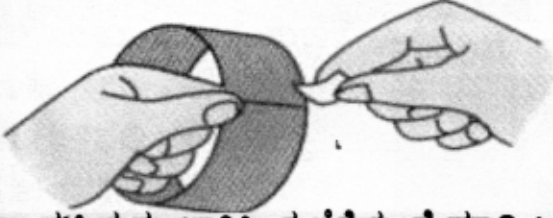
ಇದೊಂದು ವಿಸ್ಮಯ. ಎರಡು ಪೇಪರ್ ಕುಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ಕೊಳವೆಯ ಕೊನೆಗಳಿಗೆ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಸೇರಿಸಿ ಒದರಿ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅದು ಬಹಳ ಸುಂದರವಾಗಿ ಸರಿದು ಹೋಗುತ್ತದೆ.



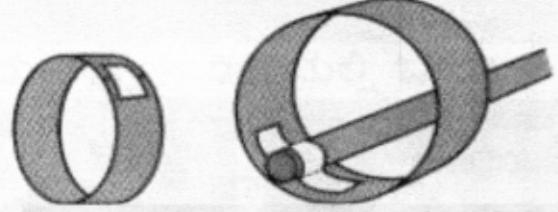
೧. ೨ ಸೆಂಮೀ. X ೧೬ ಸೆಂಮೀ.
ಮತ್ತು ೨ ಸೆಂಮೀ. X ೧೦ ಸೆಂಮೀ.
ಇರುವ ಎರಡು ಪೇಪರ್
ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ.



ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಕೊಳವೆ ಅಥವಾ ಒಂದು
ತೆಳುವಾದ ಜೊಂಡನ್ನು ೧೫ ಸೆಂಮೀ.
ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಕತ್ತರಿಸಿ.

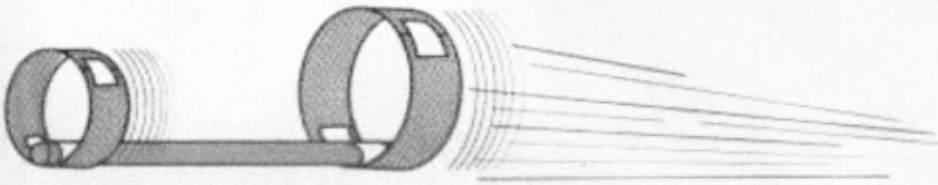
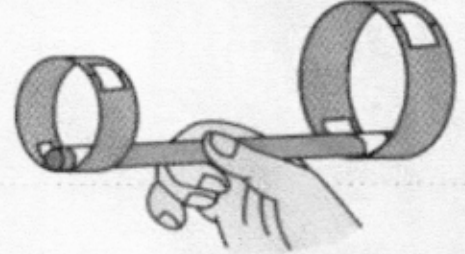


ಸಣ್ಣ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬಾಗಿಸಿ, ಕುಣಿಕೆಯಂತೆ ಮಾಡಿ ಒಂದರ
ಮೇಲೊಂದು ಮುಚ್ಚಿರುವ ಹಾಗೆ ಅಂಟುಪಟ್ಟಿಯಿಂದ
ಅಂಟಿಸಿ. ದೊಡ್ಡ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಮಾಡಿ.



ಒಂದು ಅಂಟುಪಟ್ಟಿಯ ತುಂಡನ್ನು
ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಸಣ್ಣ ಕುಣಿಕೆಯನ್ನು
ಕೊಳವೆಯ ಒಂದು ಕೊನೆಗೆ ಅಂಟಿಸಿ.

ದೊಡ್ಡ ಕುಣಿಕೆಯನ್ನು
ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಗೆ
ಅಂಟಿಸಿ.



ಫಲಕ ವಿಮಾನವನ್ನು ಹಾರಾಡಿಸಲು, ಸಣ್ಣ ಕುಣಿಕೆಯು ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ
ರುವಂತೆ, ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಎಸೆಯಿರಿ. ಆಗ ಕುಣಿಕೆಯ
ಫಲಕ ವಿಮಾನವು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹಾರಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಫಲಕ
ವಿಮಾನವು ಓಲಾಡಿದರೆ, ಕುಣಿಕೆಗಳ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿ.



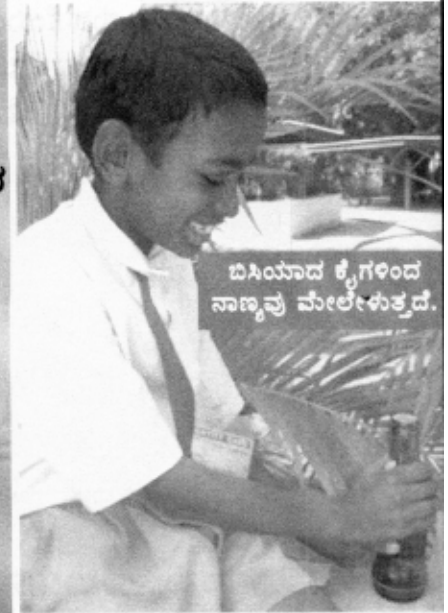
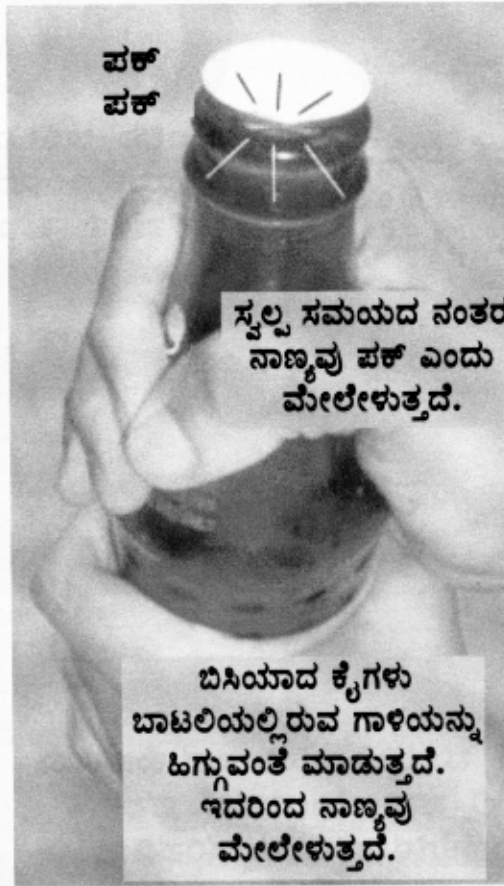
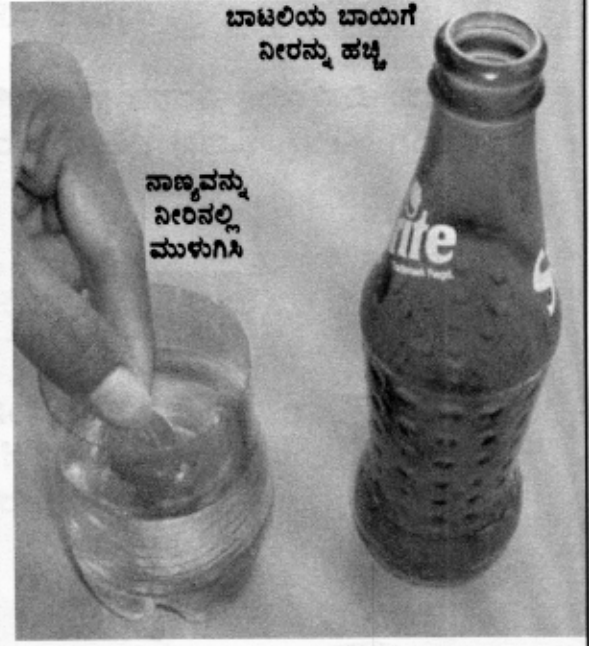
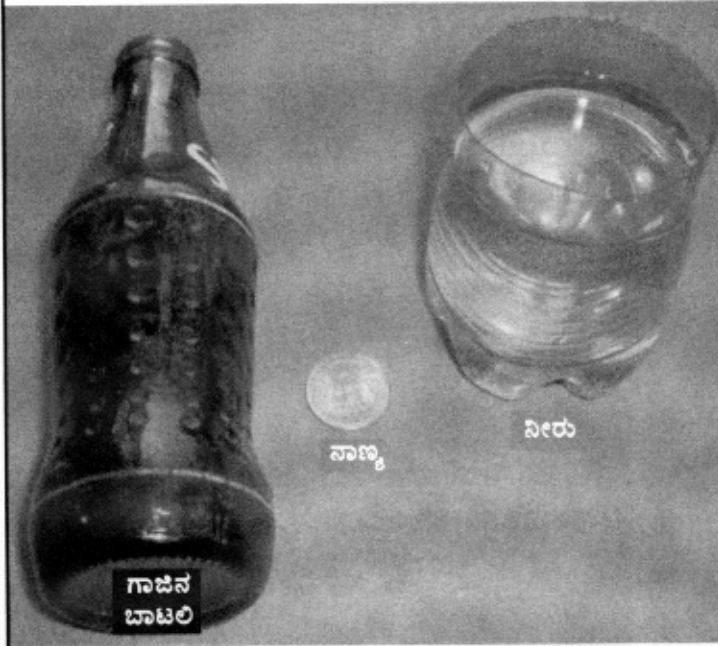
ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

ದಿನ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವಿಜ್ಞಾನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಟಿಕೆ

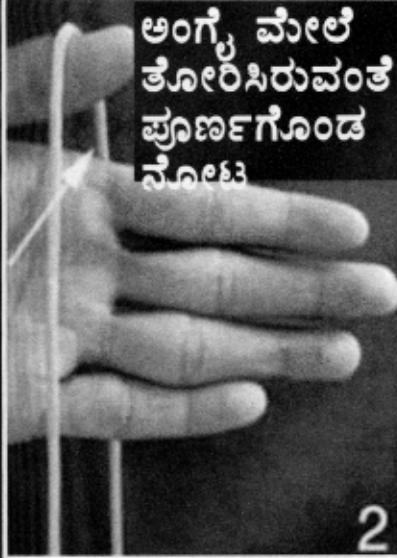
CODE S-14 ಹಿಗ್ಗುವ ಗಾಳಿ (Expansion of Air) ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
 ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com
 ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

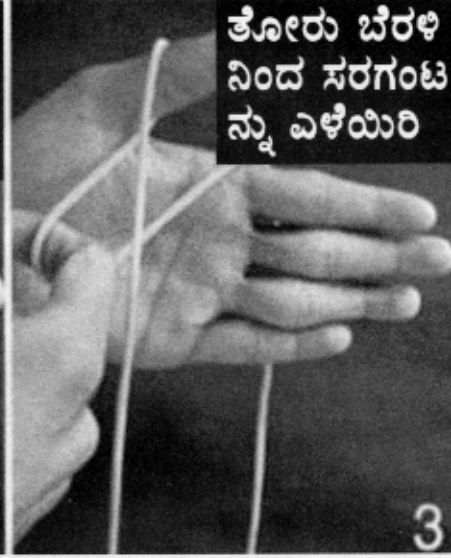
CODE T-01 ರೈತನ ಕಥೆ (String Story)

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



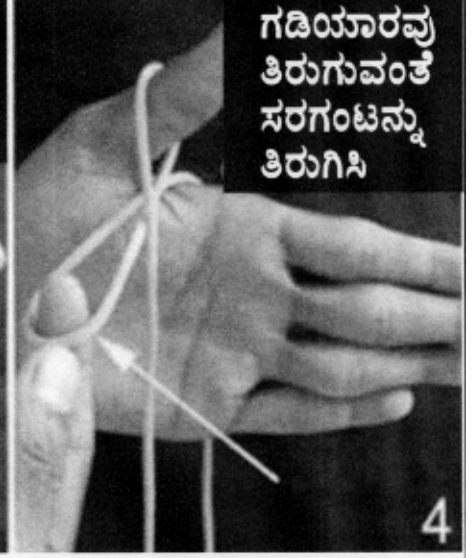
ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ
ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ
ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ
ನೋಟ

2



ತೋರು ಬೆರಳಿ
ನಿಂದ ಸರಗಂಟಿ
ನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ

3



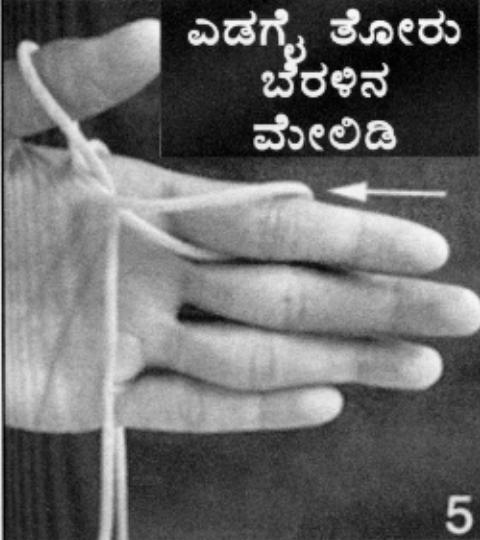
ಗಡಿಯಾರವು
ತಿರುಗುವಂತೆ
ಸರಗಂಟಿನ್ನು
ತಿರುಗಿಸಿ

4

೨. ಬಲಗೈ ಬೆರಳನ್ನು
ಮುಂದಿನ ದಾರದ ಮೇಲೆ
ಇಡಿ ಮತ್ತು ದಾರಕ್ಕೆ ಕುಣಿಕೆ
ಹಾಕಿ. ಇದು ಎಡ
ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನಲ್ಲಿರಲಿ ಮತ್ತು
ತೋರುಬೆರಳಿನಲ್ಲಿರಲಿ.

೩. ಈ ಸರಗಂಟಿನ್ನು
ಬಲಗಡೆಗೆ ಇರಲಿ. (ಆದರೆ
ಮುರಿಗೆ ಹಾಕುವುದು ತಪ್ಪು
ದಾರಿ)

೪. ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ
ಗಡಿಯಾರ ತಿರುಗುವ
ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು
ಸಾರಿ ಸರಗಂಟಿನ್ನು
ಹಾಕಿ ತಿರುಗಿಸಿ.



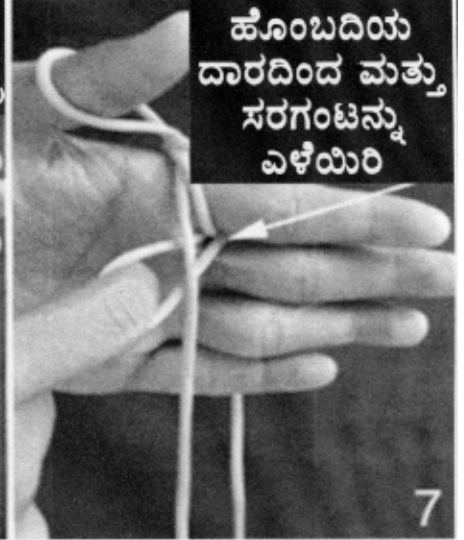
ಎಡಗೈ ತೋರು
ಬೆರಳಿನ
ಮೇಲಿಡಿ

5



ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ
ಹಿಡಿದು ತಳ್ಳಿ

6



ಹೊಂಬದಿಯ
ದಾರದಿಂದ ಮತ್ತು
ಸರಗಂಟಿನ್ನು
ಎಳೆಯಿರಿ

7

೫. ಎಡಗೈ ತೋರು ಬೆರಳಿನ
ಮೇಲೆ ಈ ಸರಗಂಟಿನ್ನು ಇಡಿ.
(ರೈತನ ನೇಗಿಲಿಸುವ ಭೂಮಿ
ಯನ್ನು ಉಳುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ)

೬. ನೇತಾಡುವ ದಾರ
ಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ
ಹಿಡಿದು ತಳ್ಳಿ.

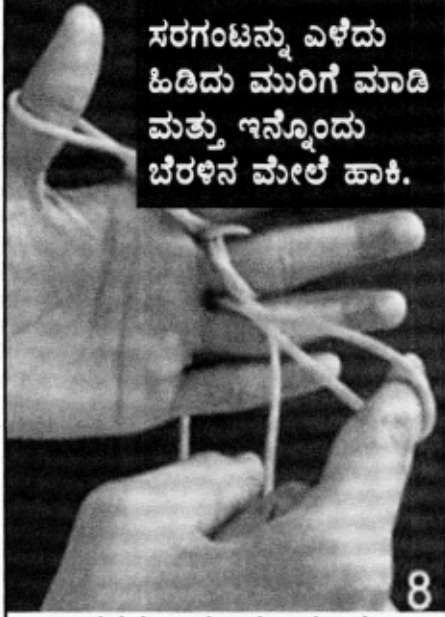
೭. ತೋರು ಬೆರಳು ಮತ್ತು
ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಬಲಗೈ
ತೋರು ಬೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಕುಣಿಕೆ
ಹಾಕಿ. (ರೈತನು ಬೀಜ
ಬಿತ್ತುವಂತೆ)

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ
ಇಂಟರ್ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com

ಅರವಿಂದ ಗುಪ್ತರವರ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಅನುವಾದ ಪಿ.ಎಮ್. ಪ್ರಕಾಶ್

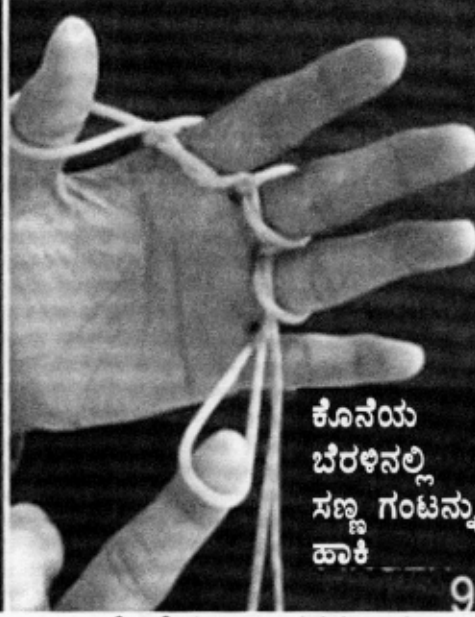
CODE T-01A

ಈ ವಾರದ ಆಟದ ಸಾಮಾನು



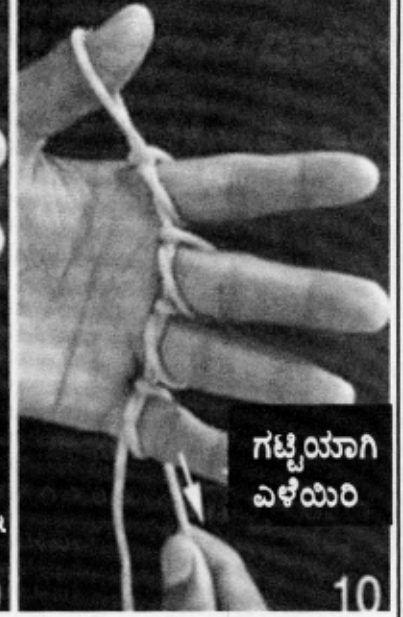
ಸರಗಂಟನ್ನು ಎಳೆದು
ಹಿಡಿದು ಮುರಿಗೆ ಮಾಡಿ
ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು
ಬೆರಳಿನ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿ.

8



ಕೊನೆಯ
ಬೆರಳಿನಲ್ಲಿ
ಸಣ್ಣ ಗಂಟನ್ನು
ಹಾಕಿ

9



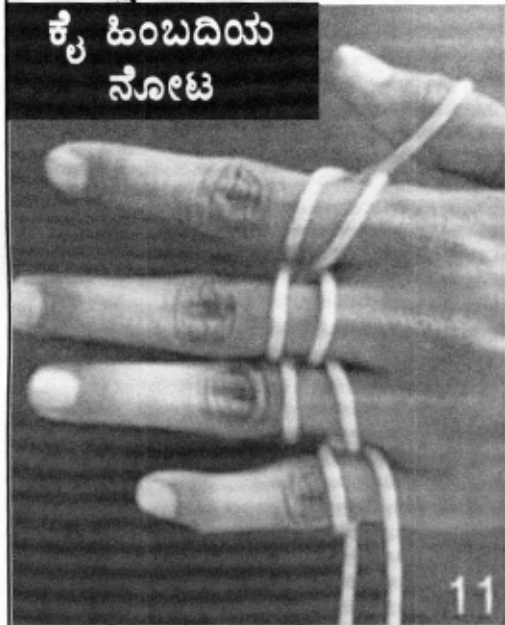
ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ
ಎಳೆಯಿರಿ

10

೮. ಸರಗಂಟನ್ನು ಗಡಿಯಾರ
ತಿರುಗುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮುರಿಗೆ
ಹಾಕಿ ಮತ್ತು ಉಂಗುರ ಬೆರಳಿನ
ಮೇಲಿಡಿ. (ರೈತನು ಬೆಳೆಗೆ
ನೀರನ್ನು ಹಾಕಿರುವಂತೆ)

೯. ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಸರಗಂಟನ್ನು
ಎಳೆಯಿರಿ. ಉಂಗುರದ ಬೆರಳು
ಮತ್ತು ಕಿರು ಬೆರಳಿಗೆ
ಮುರಿಗೆ ಹಾಕಿ.

೧೦. ಇದನ್ನು ಕಿರು ಬೆರಳಿನ
ಮೇಲಿಡಿ.



ಕೈ ಹಿಂಬದಿಯ
ನೋಟ

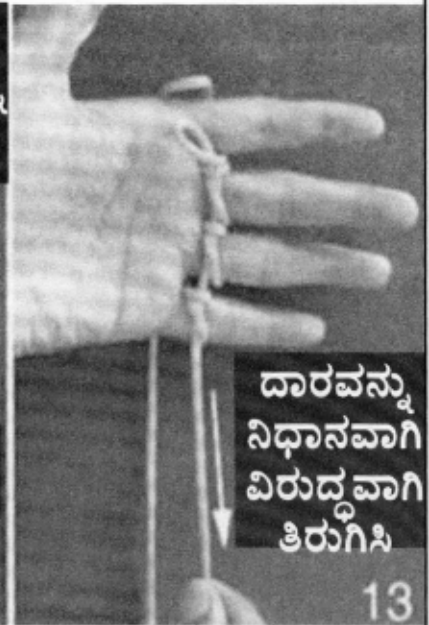
11



ಹೆಬ್ಬೆಳಿನ
ಸರಗಂಟನ್ನು
ತೆಗೆಯಿರಿ

ಕೆಳಕ್ಕೆ
ಎಳೆಯಿರಿ

12



ದಾರವನ್ನು
ನಿಧಾನವಾಗಿ
ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ
ತಿರುಗಿಸಿ

13

೧೧. ಕೈಯನ್ನು ಹಿಂದೆ ಮಾಡಿದಾಗ
ಎರಡು ಉಂಗುರದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.
ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉಂಗುರದಂತೆ
ಕಾಣುತ್ತದೆ. (ಬೆಳೆಯು ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ)

೧೨. ಹೆಬ್ಬೆರಳಿನ ಸರಗಂಟನ್ನು
ತೆಗೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ
ದಾರವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

೧೩. ಸರಗಂಟುಗಳು ಬಿಚ್ಚಿ
ಕೊಳ್ಳದಂತೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ
ಎಳೆಯಿರಿ...

(ದಪ್ಪ ಇಲಿಯು ಬೆಳೆಯನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಶುರು ಮಾಡಲು ಬರುತ್ತದೆ)

ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ

ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ : ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ www.nandiprakash.blogspot.com ಸಂಪರ್ಕ: svswamiprakash@gmail.com